

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah tidak lupa penulis ucapkan kepada nikmat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan sebuah penyusunan skripsi yang berjudul **“ANALISIS DIFUSI INOVASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM PROGRAM KAMPUNG CYBER PADA MASYARAKAT KELURAHAN SUMBERTAMAN”** ini sebagai syarat kelulusan penulis sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang. Penulis tidak lupa juga mengucapkan semua pihak terkait yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan penelitian ini.

Penelitian ini mengkaji mengenai bagaimana pemanfaatan teknologi internet yang dilakukan oleh masyarakat kampung *cyber* yaitu masyarakat kelurahan Sumbertaman RW 07 dan RW 08 dalam kesehariannya.

Peneliti berharap semoga penelitian ini bisa memberikan manfaat bagi semua pihak, terutama bagi pengembangan ilmu komunikasi.

Hormat saya,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI	
TANDA PENGESAHAN	
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	
ABSTRAK	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Internet Sebagai Inovasi Di Bidang Informasi Dan Komunikasi	9
2.1.1. Kelebihan dan Kekurangan Internet	10
2.1.2. Internet sebagai Media Komunikasi	13
2.1.3. Computer Mediated Communication (CMC)	19
2.2. Kampung <i>Cyber</i> (<i>Cyber Village</i>)	22
2.2.1. <i>Cyber Community</i>	23
2.3. Difusi Inovasi	24
2.3.1. Proses Keputusan Inovasi	29
2.3.2. Komponen Sistem Sosial dalam Penyebaran Inovasi	33
2.3.2.1. Kategori Pengadopsi	33
2.3.2.2. Change Agent	36
2.3.2.3. Ketokohan	36
2.3.2.4. Homofili - Heterofili Dan Arus Komunikasi	37
2.3.3. Sifat Inovasi dan Kecepatan Adopsi	39
2.4. Persepsi	41
2.4.1. Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi	43

2.4.2. Tahapan Proses Persepsi Manusia.....	44
2.5. Sikap Dan Perilaku	45
2.5.1. Definisi Sikap.....	45
2.5.1.1. Pengukuran Sikap	47
2.5.2. Perilaku.....	48
2.5.3. Hubungan Sikap Dan Perilaku	49
2.6. Studi Pendahuluan.....	50
2.7. Kerangka Pemikiran	55

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian	58
3.2. Fokus Penelitian	59
3.3. Lokasi Penelitian	60
3.4. Teknik Pemilihan Informan.....	60
3.5. Sumber Data	64
3.6. Teknik Pengumpulan Data	65
3.7. Unit Analisis Data	67
3.8. Teknik Analisis Data.....	67
3.9. Keabsahan Data.....	71

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	73
4.1.1. Demografi Kelurahan Sumbertaman RW 07 dan RW 08 Probolinggo	73
4.1.2. Profil Kampung <i>Cyber</i> RW 7 dan RW 8 Kelurahan Sumbertaman.....	74
4.2. Gambaran Umum Penyelenggara.....	77
4.2.1. BAPPEDA Kota Probolinggo	77
4.2.2. PT. Telkom Kancatel Probolinggo.....	79
4.3. Proses Penyelenggaraan Program Kampung <i>Cyber</i>	80
4.4. Pembahasan	92
4.4.1. Elemen Pokok Dalam Program Kampung <i>Cyber</i>	93
4.4.1.1. Inovasi.....	93
4.4.1.2. Saluran Komunikasi.....	99
4.4.1.3. Jangka Waktu.....	107
4.4.1.3.1. Tahapan Proses Keputusan Inovasi	110

4.4.1.4. Sistem Sosial.....	123
4.4.2. Proses Difusi Inovasi Kelompok.....	131

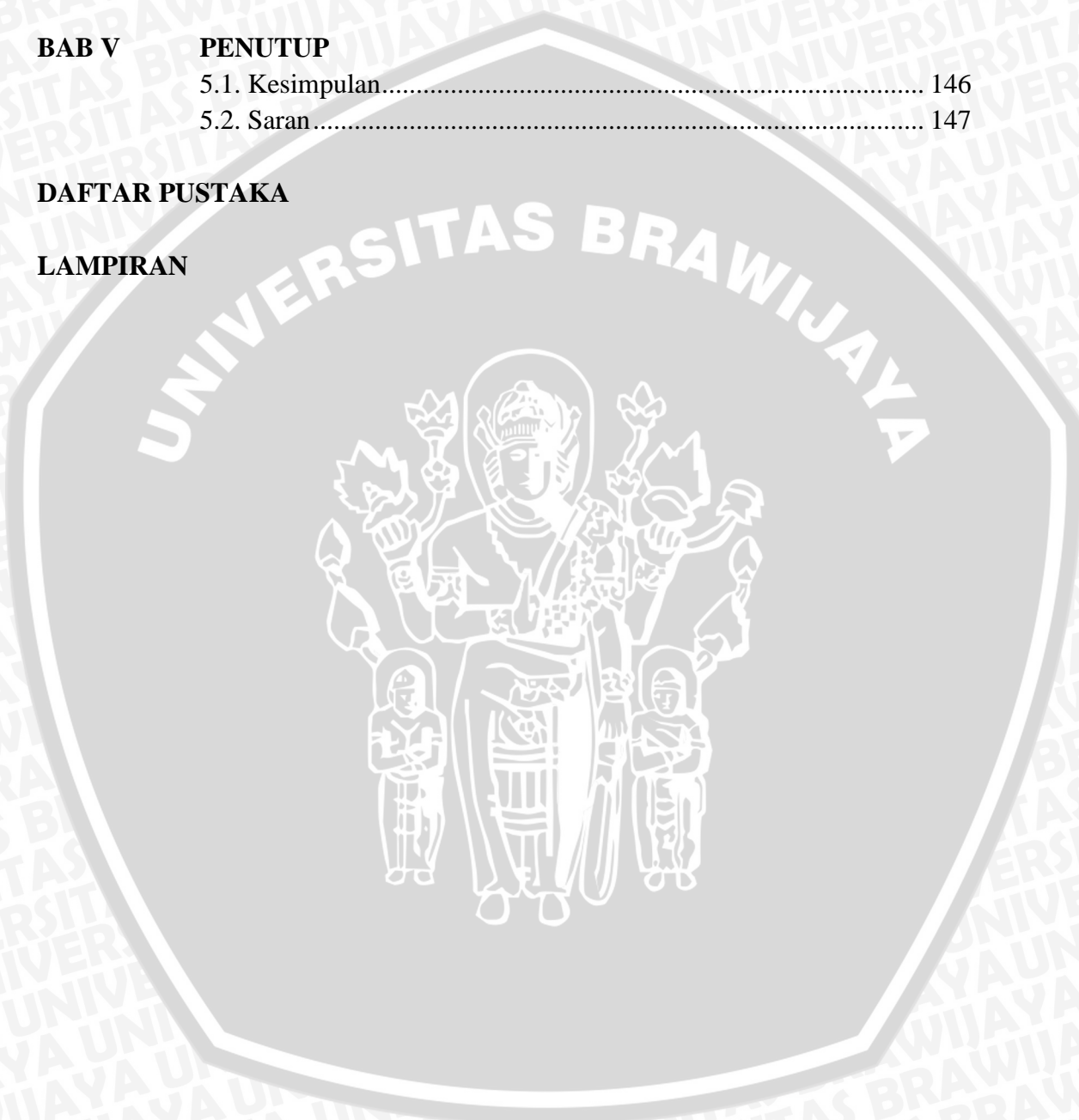
BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	146
5.2. Saran.....	147

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



ABSTRAK

Reza Alfian Haswin, 2013, **Analisis Difusi Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Program Kampung Cyber Pada Masyarakat Kelurahan Sumbertaman**, Pembimbing I: Diyah Ayu Amalia, SE., M.Si. Pembimbing II: Sri Handayani, S.Pd, M.I.Kom.

Program Kampung Cyber merupakan salah satu kegiatan yang bertujuan untuk menyebarkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) khususnya penggunaan internet. Program ini salah satu upaya Pemerintah Kota Probolinggo untuk mengurangi kesenjangan pengetahuan masyarakat Kota Probolinggo.

Program Kampung Cyber yang diteliti oleh peneliti berada di Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo. Kelurahan Sumbertaman dipilih karena sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh Pemerintah Kota Probolinggo melalui Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA). Program Kampung Cyber Kelurahan Sumbertaman adalah sebagai *Pilot Project* (Proyek Percontohan) yang nantinya akan diaplikasikan ke semua titik Kota Probolinggo sesuai dengan cita-cita Pemerintah Kota Probolinggo.

Namun penyelenggaraan Program Kampung Cyber memiliki sejumlah persoalan mendasar yaitu tentang pemerataan adopsi inovasi (teknologi Internet) oleh semua lapisan masyarakat. Berdasarkan persoalan tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana proses difusi inovasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dilakukan oleh Pihak Penyelenggara Program Kampung Cyber. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ditemukan empat pokok elemen inovasi yang dikemukakan oleh Rogers dalam mempengaruhi kecepatan adopsi inovasi. Selain itu ditemukan gencarnya usaha agen pembaru dalam mendifusikan inovasi pemanfaatan internet melalui berbagai upaya.

Dalam proses difusi inovasi kelompok masyarakat Program Kampung Cyber, dapat disimpulkan masa kritis pengadopsian pemanfaatan internet kini telah terlewati. Penggunaan internet telah dilakukan secara massal dan bukanlah sesuatu yang asing lagi bagi masyarakat kampung cyber meskipun ada beberapa individu yang masih ada yang memilih untuk tidak memanfaatkan teknologi internet.

ABSTRACTION

Reza Alfian Haswin, 2013, **Analisis Difusi Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Program Kampung Cyber Pada Masyarakat Kelurahan Sumbertaman**, The Guide I: Diyah Ayu Amalia, SE., M.Si. The Guide II: Sri Handayani, S.Pd, M.I.Kom.

Cyber Village Program is one of the activities aimed at spreading the use of information and communication technologies especially the use of the internet. This Program is one of the efforts the Probolinggo City Government Probolinggo to reduce the gap of knowledge Probolinggo society.

Cyber Village programs are examined by the researchers are in the Kelurahan Sumbertaman, Probolinggo. Kelurahan Sumbertaman was chosen because according to criteria that has been set by Probolinggo City Government through Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA). Cyber Village Program at Kelurahan Sumbertaman is as Pilot Project that will be applied to all points of Probolinggo in accordance with the ideals of Probolinggo City Government.

But the Cyber village program has a fundamental problem which was about distribution adoption innovations (internet technology) by all levels of society. Based on these issues, Synthesis problem this research is how the utilization of diffusion of innovation information and communication technology (the internet) among the cyber village society at kelurahan Sumbertaman, Probolinggo. This research using methods descriptive with a qualitative approach.

The results of the research show that on the stages of implementation, there are some internet usage by society. The public also make efforts assuring on stage of confirmation to ascertain whether a public need could be met by the internet.

In the process of diffusion of Innovation Cyber Village Program, it can be concluded during the critical adoption of internet utilization has now passed. The use of the internet has be mass-produced and it is not something that is familiar to the cyber village society Although there are several individuals are still choose not to use the internet technology.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembangunan merupakan upaya yang dilakukan pemerintah untuk warga negaranya demi kepentingan kemajuan dan mewujudkan cita-cita bangsa dan negara sesuai yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan menciptakan kesejahteraan umum”. Bertolak dari hal tersebut dapat kita simpulkan bahwa negara Indonesia pun turut berperan aktif dalam kegiatan pendidikan bagi generasi muda yang cerdas. Hal ini tampak pada adanya anggaran pendidikan pada tahun 2013 sebesar Rp 336,8 Triliun.

Dalam TAP MPR No. IV/MPR/1999 tentang GBHN tahun 1999-2004 menjelaskan bahwa “Pembangunan nasional merupakan usaha peningkatan kualitas manusia dan masyarakat Indonesia yang dilakukan secara berkelanjutan, berdasarkan kemampuan nasional, dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memperhatikan tantangan perkembangan global”.

Salah satu usaha peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia melalui peningkatan mutu pendidikan nantinya akan bermuara pada tingkat pertumbuhan ekonomi. Solihin¹ (2009) mengatakan bahwa salah satu arah pembangunan ekonomi yaitu melalui pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

¹ Dadang Solihin adalah Direktur Evaluasi Kinerja Pembangunan Daerah-BAPPENAS

Pengembangan IPTEK untuk ekonomi diarahkan pada peningkatan kualitas dan pemanfaatan IPTEK nasional dalam rangka mendukung daya saing secara global melalui peningkatan, penguasaan, dan penerapan IPTEK secara luas dalam sistem produksi barang/jasa; perwujudan sistem pengakuan terhadap hasil pertemuan dan hak atas kekayaan intelektual; pengembangan dan penerapan standar mutu, peningkatan kualitas dan kuantitas SDM (Sumber Daya Manusia) IPTEK.

Pasal 18 UUD 1945 ayat 2 mengatakan bahwa “Pemerintahan daerah provinsi, daerah kabupaten, dan kota mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintahan menurut asas otonomi dan tugas pembantuan”. Atas dasar inilah penyelenggaraan desentralisasi di Indonesia berpusat pada pembentukan daerah-daerah otonom dan penyerahan/pelimpahan sebagian kekuasaan dan kewenangan pemerintah pusat ke pemerintah daerah untuk mengatur dan mengurus sebagian sebagian kekuasaan dan kewenangan tersebut. Adapun titik berat pelaksanaan otonomi daerah menurut UU No. 5 Tahun 1974 adalah pada Daerah Tingkat II (Daerah tingkat kabupaten dan kotamadya). Hal ini berdasarkan pertimbangan Daerah Tingkat II adalah daerah "ujung tombak" pelaksanaan pembangunan sehingga Dati II-lah yang lebih tahu kebutuhan dan potensi rakyat di daerahnya.

Berdasarkan amanat yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai otonomi daerah bahwa setiap daerah diberi kewenangan untuk mengelola daerahnya sendiri sesuai potensi masyarakatnya. Pemerintah Kota Probolinggo melalui Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) ingin mereduksi kesenjangan pengetahuan salah satunya adalah usaha untuk mengenalkan pemanfaatan internet ke masyarakat.

Sesuai dengan surat Keputusan Walikota Nomor:

188.45/172/KEP/425.012/2009 terlihat bahwa Pemerintah Kota Probolinggo menginginkan pengembangan internet sebagai media komunikasi global dan hasil-hasil pembangunan berbasis telematika (akses global / internet dan infranet). Dengan adanya pemanfaatan teknologi internet, diharapkan pengetahuan masyarakat akan semakin luas tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Masyarakat juga dapat berkomunikasi dengan siapapun dan dimanapun berada.

Menurut *Organization for Electronic Co-operation and Development / OECD* (Dikutip dari Yulfitri, 2008) kesenjangan penguasaan teknologi informasi (digital divides) didefinisikan sebagai berikut:

....the gap between individuals, households, businesses and geographic areas at different socio-economic levels with regard both to their opportunities to access information and communication technologies (ITs) and to their use of the Internet for a wide variety of activities

Kesenjangan digital ini bisa muncul untuk kelompok-kelompok orang menurut jenis kelamin, ras, penghasilan, dan pendidikan (Severin, et al., 2008, h. 456).

Pemerintah Kota Probolinggo melalui BAPPEDA melihat bahwa masyarakat Kota Probolinggo mengalami apa yang disebut dengan kesenjangan digital. Mar'ie Hendrianto (*Personal Interview*, 2013) mengatakan bahwa BAPPEDA melihat pemanfaatan internet hanya untuk masyarakat kelas menengah keatas baik itu berdasarkan tingkat pendidikan atau ekonomi. Dengan segala kelebihan teknologi internet, BAPPEDA ingin pemanfaatan internet digunakan oleh semua kelas masyarakat. Berdasarkan pokok permasalahan yang dialami mengenai adanya kesenjangan digital di masyarakat, Pemerintah Kota

Probolinggo melalui BAPPEDA membuat suatu program yang dinamakan Program Kampung Cyber.

Istilah *Cyber Village* atau Kampung Cyber menurut Ketua Umum Kampung Cyber Kelurahan Sumbertaman Sugeng Raharjo dapat diartikan sebagai kampung yang berbasis internet. BAPPEDA memilih Kelurahan Sumbertaman yang terletak di kelurahan Sumbertaman kecamatan Wonoasih sebagai *pilot project* program kampung cyber dari BAPPEDA. Penamaan istilah kampung cyber dikarenakan tujuan dari Program Kampung Cyber yang mengenalkan pemanfaatan internet sehingga hampir semua masyarakatnya memanfaatkan internet.

Buchori (Dokumentasi kegiatan Program Kampung Cyber, 2010) selaku Walikota Probolinggo dalam pidato sambutannya di acara *launching* Kampung Cyber pada tanggal 20 Mei 2009 menyebutkan bahwa “Pembangunan kampung Cyber merupakan bagian dari pembangunan *e-government* di Kota Probolinggo”. Buchori dalam pidatonya seperti yang tertera pada Dokumentasi Kegiatan Program Kampung Cyber milik BAPPEDA juga menjelaskan salah satu bentuk pembangunan *e-government* pada prinsipnya adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan hubungan antara pemerintah dengan masyarakat atau dengan istilah lain yaitu “*Government to Citizen*”. Pemerintah Kota Probolinggo melalui BAPPEDA sesuai dengan notulen rapat BAPPEDA tanggal 27 Januari 2009 memutuskan bahwa “Pengembangan *e-government* Pemerintah Kota Probolinggo dilaksanakan dengan strategi pentahapan pengembangan”.

Sesuai dengan pidato Buchori pada acara *launching* Program Kampung *Cyber*, Program Kampung *Cyber* diharapkan dapat mengangkat potensi masyarakat kampung *cyber* lewat dunia maya. Potensi masyarakat yang dapat diangkat ke Dunia Maya oleh Kampung *Cyber* dalam bidang Ekonomi, Sosial, Budaya, Pendidikan, Lingkungan, Industri, Perdagangan, Pemukiman, dan Usaha. Semua ini adalah potensi yang penting untuk di publikasikan agar nantinya bisa eksis dan mudah untuk diakses. Program ini adalah bentuk komunikasi pemerintah terhadap masyarakat sebagai respon untuk mengembangkan potensi masyarakatnya atau sumber daya lokal.

Program Kampung *Cyber* adalah program yang mengenalkan sebuah inovasi baru bagi sebagian masyarakat Kelurahan Sumbertaman yaitu internet. Turban (2003, h. 200) mendefinisikan internet sebagai “Jaringan komputer terbesar di dunia yang sebenarnya adalah sebuah jaringan dari jaringan. Carey (2003) dalam McQuail menyatakan seiring dengan teknologi berbasis komputer, terdapat pula berbagai inovasi yang dalam beberapa hal mengubah aspek komunikasi (Tunardy, 2009). Pemanfaatan internet saat ini dapat melengkapi kebutuhan manusia yang masih belum bisa dilakukan oleh media sebelumnya karena teknologi internet tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Sebagai sebuah inovasi yang baru, perlu adanya pengkomunikasian. Proses pengkomunikasian atau penyebaran sebuah inovasi dikatakan sebagai difusi inovasi. Difusi Inovasi menurut Rogers (1983, h. 5) adalah “Proses bagaimana suatu inovasi disampaikan (dikomunikasikan) melalui saluran-saluran tertentu sepanjang waktu kepada sekelompok anggota dari sistem sosial”.

Ketua Umum Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman Sugeng Raharjo (*Personal Interview*, 2012) menjelaskan bahwa “Dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan terjadi perubahan perilaku manusia”. Perubahan perilaku dalam pemanfaatannya harus dilakukan oleh semua kalangan masyarakat, bukan hanya untuk kaum muda intelektual.

Sasaran utama program difusi inovasi ini adalah masyarakat yang kurang mendapatkan atau yang sama sekali tidak tahu mengenai kegunaan internet ini, atau bahkan masyarakat yang enggan menerima perubahan. Berdasarkan hal tersebut diharapkan dapat menemukan suatu model yang tepat untuk difusi inovasi program Kampung *Cyber* ini. Rogers (dikutip dari Abdillah 1981, h. 157) mengatakan bahwa tingkat adopsi setiap individu berbeda. Hal ini dikarenakan penerimaan inovasi tiap individu membutuhkan waktu yang berbeda karena berbagai faktor misalnya seperti kebutuhan akan internet.

Mar’ie Hendrianto (*Personal Interview*, 2012) selaku Kepala Seksi Aplikasi Telematika BAPPEDA mengatakan bahwa “Penyelenggaraan program Kampung *Cyber* ini harus mengarah kepada pembangunan yang merata dan menyentuh semua lapisan masyarakat”. Tentunya hal ini harus dijadikan tantangan oleh pemerintah Perlu dilakukan rancangan-rancangan atau strategi yang tepat agar proses difusi ini dapat menyentuh ke semua lapisan masyarakat. Pengkomunikasian yang tepat dalam sosialisasi program Kampung *Cyber* ini merupakan kunci sukses keberhasilan program ini. Komunikasi yang buruk dari pemerintah dapat menyebabkan penolakan dari masyarakat khususnya masyarakat yang skeptis terhadap inovasi atau pembaharuan. Jika program ini berhasil,

nantinya program kampung *cyber* ini akan diaplikasikan di tempat lain sampai seluruh wilayah di kota Probolinggo tercakup.

Seperti yang dikatakan oleh Mar'ie Hendrianto (*Personal Interview*, 2012) selaku perwakilan dari BAPPEDA mengatakan bahwa permasalahan yang dihadapi kali ini terletak pada tingkat kesadaran masyarakat yang masih rendah terkait penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Padahal keberadaan teknologi informasi dan komunikasi ini sangatlah penting mengingat dampak yang akan terjadi terhadap perilaku manusia dalam pemanfatannya.

Untuk mencapai perubahan perilaku yang diinginkan, persepsi masyarakat mengenai program “Kampung *Cyber*” harus baik. Persepsi ini bergantung kepada stimulus atau rangsangan-rangsangan yang akan diberikan kepada masyarakat misalnya berupa tentang pengetahuan bahwa untuk menghadapi tantang global saat ini, peran internet sangat penting.

Beberapa uraian di atas menjadi alasan yang melatarbelakangi dan membuat peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Difusi Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Program Kampung *Cyber* Pada Masyarakat Kelurahan Sumbertaman”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan difusi inovasi teknologi informasi dan komunikasi (internet) di kalangan masyarakat kampung *cyber* / masyarakat Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan difusi inovasi teknologi informasi dan komunikasi (internet) di kalangan masyarakat kampung *cyber* / masyarakat Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo/

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan peneliti ada tiga, yaitu:

1. Secara Akademis

Diharapkan dapat menambah dan memperluas kajian keilmuan tentang sebuah konsep difusi atas inovasi di bidang teknologi informasi dan komunikasi Program Kampung *Cyber*.

2. Secara Praktis

Mengetahui permasalahan Pihak Penyelenggara Program Kampung *Cyber* secara nyata dan dapat menerapkan teori dan konsep yang berkaitan, terutama yang berkaitan dengan pengkomunikasian dalam Program Kampung *Cyber*.

3. Secara Sosial

Dapat memberikan wawasan mengenai model komunikasi kampung *cyber* bagi masyarakat luas atau pemerintah kota lainnya selanjutnya dijadikan pertimbangan apakah model komunikasi di kampung *cyber* ini akan

memberikan dampak positif atau tidak untuk selanjutnya diterapkan di lokasi lain di Kota Probolinggo.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Ada beberapa penjelasan bahasan mengenai internet sebagai inovasi di bidang informasi dan komunikasi difusi inovasi, kampung *cyber*, dan sikap. Penjelasan-penjelasan tersebut mempunyai keterkaitan satu sama lain dengan tujuan untuk menjelaskan bagaimana upaya pemerintah dalam mengkomunikasikan Program Kampung *Cyber* sebagai bentuk difusi terhadap pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada masyarakat Kelurahan Sumbertaman.

2.1. Internet Sebagai Inovasi Di Bidang Informasi Dan Komunikasi

Program Kampung *Cyber* dalam penelitian ini berhubungan dengan teknologi internet dan pemanfaatannya untuk masyarakat. Program Kampung *Cyber* bertujuan supaya masyarakatnya dapat memanfaatkan penggunaan teknologi dengan baik. Berikut akan kami jelaskan mengenai definisi internet.

Definisi internet menurut Jill. H. Ellsworth dan Matthew. V. Ellsworth (1995, h. 437) adalah “Jaringan komunikasi digital yang menghubungkan jaringan-jaringan yang lebih kecil dari banyak negara di seluruh dunia. Internet menggunakan protokol standar yang disebut TCP/IP”. Sedangkan menurut Turban (2003, h. 200) internet adalah “Jaringan komputer terbesar di dunia yang sebenarnya adalah sebuah jaringan dari jaringan. Merupakan kumpulan lebih dari 200.000 jaringan komputer individu

yang dimiliki oleh pemerintah, universitas, lembaga masyarakat, perusahaan. Jaringan yang terhubung saling tukar menukar informasi melalui protokol dan aturan-aturan baku”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan internet kita dapat menembus ruang dan waktu. Dalam berkomunikasi, kita dapat berbicara atau bertatap muka secara maya melalui penggunaan internet. Tidak hanya dalam berkomunikasi saja, masyarakat dapat mendapatkan segala informasi secara update dan *real time*. Sebelumnya keberadaan internet dipandang sebelah mata kegunaannya oleh sebagian besar masyarakat. Hal ini dirasa wajar mengingat masyarakat masih belum paham betul apa arti internet itu sendiri.

2.1.1. Kelebihan dan Kekurangan Internet

Beberapa Keunggulan Internet Menurut Diana (2001, h. 100):

- a. Konektivitas dan jangkauan global, di mana kita di Indonesia bisa mengakses beraneka ragam data dari berbagai sumber di seluruh belahan dunia.
- b. Akses 24 jam yang ‘tidak pernah tidur’. Misalnya saat sebagian besar penduduk Jakarta sedang terlelap ditengah malam, masyarakat di Newyork justru sedang sibuk-sibuknya melaksanakan berbagai aktivitas, termasuk bisnis perdagangan. Perbedaan waktu bukan lagi kendala untuk menelusuri dunia maya.

- c. Kecepatan dan karakteristik *real-time* Internet yang lebih atraktif dibandingkan sumber data tradisional. Pencarian informasi melalui mesin pencari (*search engines*) atau portal sangat menghemat waktu, apalagi kalau dibandingkan dengan pencarian lewat katalog perpustakaan atau pencarian buku, majalah jurnal, dan koran-koran di rak-rak perpustakaan.
- d. Kenyamanan, yakni bahwa peneliti lewat Internet tidak harus menghadapi berbagai persoalan birokratis, seperti ijin dari berbagai instansi untuk keperluan pengumpulan data, 'kerahasiaan' informasi, dan keharusan untuk dating sendiri ke instansi yang berkaitan.
- e. Akses, terutama didukung menjamurnya bisnis warung Internet di berbagai kota di Indonesia. Kompetisi antar warnet dalam hal harga, kecepatan akses, dan fasilitas pendukung lainnya membuat para pengguna internet semakin nyaman dan mudah memanfaatkan Internet untuk keperluan riset.
- f. Biaya yang relatif murah jika dibandingkan dengan berlangganan setiap majalah, surat kabar, maupun jurnal secara reguler. Di Internet banyak fasilitas gratis yang bisa diperoleh, asalkan kreatif mencarinya.
- g. Interaktivitas dan fleksibilitas, terutama berkaitan dengan diskusi mengenai topik dan hasil riset tertentu melalui sarana *mailing list* dan *chatting*.

Sedangkan kelemahan internet menurut Oeotomo (2001, h. 6-7) adalah:

a. Banjir Informasi

Sebagai media informasi publik, internet menjadi sarana lalu-lintas informasi dari berbagai bidang baik yang dibuat oleh perusahaan maupun perorangan. Banjir informasi ini membuat para pemakai khususnya pemula menjadi tenggelam dalam lautan informasi. Akibatnya, mereka sulit menyeleksi data atau informasi mana yang valid dan yang mereka butuhkan.

b. Kurangnya sentuhan manusiawi

Internet sebagai media komunikasi dan aktivitas memiliki kekurangan dalam hal sentuhan manusiawi (*human touch*), sehingga komunikasi yang berlangsung baru sebatas menyampaikan informasi. Pada model komunikasi ini sentuhan seperti berjabat tangan, berpelukkan tidak dapat dirasakan.

c. Ancaman Virus dan Hacker

Virus komputer yang berdampak merusak jaringan bahkan data tidak dapat terhindarkan dalam media publik seperti Internet. Terlebih dengan adanya kegiatan para *hacker* dan *cracker* baik yang ingin mencuri data dan informasi sampai yang merusak sistem komputer, tapi saat ini ancaman virus sudah bisa diatasi dengan anti virus yang bisa diinstal di komputer.

d. Pornografi Makin Merebak

Kemudahan teknologi Internet apalagi dengan lahirnya multi-media Internet, membuat Internet berpotensi untuk disalahgunakan oleh beberapa kalangan

yang menjunjung etika dan moralitas, yakni dengan menciptakan situs-situs porno yang mengeksploitasi gambar dan video porno.

e. Kejahatan baru

Pemanfaatan teknologi komputer dan pengembangannya seperti jaringan komputer dan Internet, tidak saja mendorong lainnya inovasi keilmuan dan dunia usaha, namun juga melahirkan kejahatan model baru, antara lain membelokkan transaksi perbankan ke rekening seseorang, pemanfaatan kartu kredit palsu untuk bertransaksi e-bussines, dan lain sebagainya.

2.1.2. Internet sebagai Media Komunikasi

Saat ini, penggunaan internet dipakai sebagai media komunikasi. Pada dasarnya manusia lebih tertarik untuk berdiskusi atau komunikasi dua arah, dan mencari informasi yang spesifik untuk keperluan diri-nya saat itu. Manusia tidak terlalu tertarik untuk mencari informasi diluar dari apa yang dia sukai / butuhkan. Internet terkadang dibicarakan seakan-akan ia merupakan alat utama yang dipakai oleh kaum muda (Severin, et al., 2005, h. 454). Padahal dalam era global saat ini, pemakaian internet sepertinya mutlak harus dikuasai oleh setiap orang dari berbagai generasi. Pengguna dewasa tua (usia 35-54) cenderung menggunakan internet untuk berita dan informasi, sedangkan yang lebih muda cenderung memanfaatkannya untuk beragam tujuan.

Tabel 1. Presentase Usia 18-24 dan 35-54 Yang Menggunakan Internet untuk Berbagai Tujuan

Penggunaan	18-24	35-54
Berita Informasi	65%	82%
Hiburan	75%	45%
Sosialisasi	45%	28%
Rekreasi	29%	13%

(Sumber: Severin, et al., 2005, h. 455)

Internet dengan berbagai keunggulannya merupakan media yang digunakan untuk efisiensi proses komunikasi. Penggunaan media komunikasi melalui internet dapat memungkinkan interaksi baik itu komunikasi personal ataupun komunikasi massa. Hal inilah yang mendasari BAPPEDA untuk membuat Program Kampung *Cyber* ini.

Penelitian ini meneliti bagaimana pemerintah mendifusikan suatu inovasi yaitu internet kepada masyarakat Kelurahan Sumbertaman untuk berbagai pemanfaatannya salah satunya adalah sebagai media komunikasi. Beberapa aplikasi seperti *Web*, *VoIP*, *e-mail* pada dasarnya merupakan media komunikasi yang penggunaannya harus terjaring dengan koneksi internet.

Menurut Sosiawan³ (2008) perbedaan internet dibanding media komunikasi klasik dapat dilihat dari dua sisi, yaitu dari sisi penggunaannya oleh komunikator dan komunikan serta sisi karakteristik internet sebagai media⁴. Perbedaan-perbedaan tersebut diuraikan di bawah ini.

- a. Perbedaan internet dari media komunikasi klasik dalam penggunaannya oleh komunikator dan komunikan

Pertama: Penggunaan internet sebagai medium untuk berkomunikasi menuntut penggunanya memiliki pengetahuan cara menggunakan *software* komputer secara umum dan *software* aplikasi internet secara khusus. Disini berarti terdapat penggunaan dan pengembangan kognitif dari pengguna internet. Semula penggunaan media komunikasi klasik oleh pengguna bersifat pasif sedangkan penggunaan internet memaksakan penggunanya memiliki kemampuan intelegensi dalam menggunakan internet.

Kedua: Komunikasi dalam internet memiliki konteks komunikasi massa tetapi juga membentuk komunikasi personal dalam jumlah banyak yaitu bahwa pengguna internet dalam melakukan komunikasi berhadapan dengan pengguna lain dalam jumlah banyak yang masing-masing berperan sebagai komunikator dan komunikan.

³ Penulis adalah Staf Pengajar Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta

Ketiga: Sifat dan bentuk pesan-pesan yang disampaikan melalui semua media komunikasi klasik, dimiliki oleh medium internet; artinya dalam internet pengiriman pesan menggunakan berbagai bentuk seperti teks, grafis, video dan suara.

Keempat: Dalam komunikasi melalui internet dimungkinkan terjadinya komunikasi antar berbagai personal yang rentang perbedaan baik secara sosiologis maupun budaya sangat berbeda. Komunikator maupun komunikan adalah person-person yang mungkin sekali berbeda bahasa, budaya, ras, bangsa latar belakang sosial ekonomi, pendidikan dan sebagainya.

**Tabel. 2 Perbedaan Internet Dengan Media Klasik
Dalam Penggunaannya Oleh Komunikator Dan Komunikan**

No	Perbedaan	Media Internet	Media Klasik
1	Pengguna media harus memiliki kemampuan khusus.	Ya	Tidak
2	Memiliki beberapa jenis bentuk pesan (teks, gambar, dsb).	Ya	Tidak
3	Memungkinkan perspektif komunikasi lintas budaya.	Ya	Tidak
4	Memungkinkan komunikasi personal berjumlah banyak dalam konteks komunikasi massa.	Ya	Tidak

(Sumber: Sosiawan (2008:2))

b. Perbedaan karakteristik internet dibanding dengan media klasik dalam sistem dan operasional sebagai alat maupun medium komunikasi menurut Sosiawan, (2008) adalah sebagai berikut:

Pertama, Perbedaan utama dan makro tersebut yaitu; internet adalah media berbasis komputer yang semula berawal dari media “tools” untuk menyimpan serta mengolah informasi data, setelah mengalami modifikasi (dengan saluran telepon dan modem) digunakan sebagai media (elektronik) komunikasi dalam bentuk jaringan (*network*) yang luas dan meng-global.

Kedua, Internet sebagai media komunikasi memiliki penawaran interaktif yang dinamis terhadap pengguna/*user*, jauh melebihi penawaran interaktif pada media televisi dan radio (yang terbatas pada satu program dan isi materi acara). Bahkan internet memberikan penawaran pencarian informasi yang diinginkan melalui fasilitas *query* dan *boolean* dengan menggunakan kata kunci (*keywords*).

Ketiga, Media internet mampu menjadi pusat informasi dan sumber informasi yang tidak terbatas dan pada suatu institusi tetapi juga memberikan kesempatan pada setiap *user* / individu untuk menjadi sumber/komunikator, oleh Rafaeli (1999) ini disebut sebagai *switching*.

Keempat, Dampak yang ditimbulkan oleh media internet beberapa diantaranya sama dengan media lain, namun dampak sangat jauh berbeda, Don Tapscott (dikutip Ancok, 2000) memprediksikan dampak dari media internet adalah pergeseran pola hidup secara umum. Pola hidup manusia akan sangat tergantung kepada komputer yang menggambarkan besarnya keterlibatan teknologi informasi dalam hidup manusia. Dampak ini akan terus berlanjut hingga produk-produk yang dikelola komputer menjadi produk yang cerdas (*smart product*).

Kelima, Dampak dari sudut sosial budaya dan ekonomi, diprediksi akan membawa pada pengeluaran keuangan yang lebih untuk mendapatkan akses dan kelebihan dari media internet, baik itu dimiliki sendiri atau menggunakan jasa rental. Keasyikan tersendiri dalam menggunakan internet menjadikan semacam kecanduan yang mau tidak mau membawa ke arah pengeluaran keuangan yang lebih. Namun dampak dari segi budaya adalah munculnya *trend centre* gaya hidup dengan penambahan pengetahuan dari media internet. Kemudahan dan penggunaan praktis yang ditawarkan media internet juga akan membawa masyarakat pada ketidakberdayaan terhadap implikasi teknologi tersebut.

Keenam, Perbedaan yang terakhir dari lateral sebagai media lebih menonjolkan superior media internet sebagai media yang “beraneka rupa” (*Multifaceted*) dan yang berisi banyak perbedaan konfigurasi proses komunikasi pada fasilitas-fasilitas yang dimiliki. Variasi bentuk komunikasi yang berlangsung tercampur hubungan komunikasi interpersonal dan komunikasi massa.

2.1.3. Computer Mediated Communication (CMC)

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, keberadaan internet dapat menghubungkan individu dari belahan dunia manapun. Dalam perkembangan teknologi informasi saat ini, pola komunikasi yang kita jalani telah diperantarai internet dan telah bergerak secara cepat menuju apa yang disebut dengan *Computer-Mediated Communication* (CMC) atau komunikasi yang dimediasi oleh komputer. Thurlow (2007, h. 15) mendefinisikan “*Computer-Mediated Communication* (CMC) adalah “Komunikasi yang berlangsung antara manusia melalui sarana komputer. Hal yang dimaksud di sini bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat saling berinteraksi, namun bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut”.

John Newhagen (dikutip dari Thurlow, 2007, h. 75) menekankan lima kualitas penting *Computer Mediated Communication* yang berbeda dengan medium

komunikasi yang telah ada (biasa). Faktor-faktor yang berkesinambungan inilah yang membuat CMC berbeda. Faktor-faktor tersebut antara lain:

1. *Paket Switching*

Hal ini yang membuat CMC menjadi media komunikasi yang tak terkendali. Berbagai bentuk yang dapat dikomunikasikan melalui medium ini seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dsb. Bentuk-bentuk komunikasi tersebut dapat dengan mudahnya dikirim-diterima oleh berbagai pihak.

2. *Sensory Appeal*

CMC dapat meningkatkan komunikasi yang bersifat multimodal, yaitu komunikasi yang melibatkan berbagai unsur perasaan dan daya tarik panca indera kita (*Sensory Appeal*).

3. *Interactivity*

Interaktivitas berarti melibatkan komunikasi atau kolaborasi antar manusia, dimana melibatkan pertukaran informasi atau perintah antara manusia dengan perangkat komputer (Microsoft Encarta Premium, 2006). Hal ini yang membuat CMC menjadi alat yang sangat responsive dan reflektif.

4. *Synchronicity*

Synchronicity merupakan faktor yang menjadikan CMC fleksibel, yaitu dimana dalam komunikasinya melibatkan partisipan untuk ikut serta dalam proses komunikasinya yang bersifat cepat agar umpan balik dapat segera diperoleh.

5. *Hypertextuality*

Hal ini menunjukkan bahwa CMC adalah komunikasi yang berbentuk *nonlinear*, dimana informasi tertulis dapat diakses dengan cara *nonlinear*. *Hypertext* adalah sebuah sistem penyimpanan gambar, tulisan, dan berkas komputer lain yang memungkinkan adanya sambungan langsung dengan tulisan, gambar, suara, dan data lain yang bertautan. Awalan *hyper* menjabarkan kecepatan dan kemampuan dimana pengguna dapat melompat ke dan dari berbagai area tulisan yang terkait (Microsoft Encarta Premium, 2006). Dengan adanya teknologi *hypertext*, membaca tidak lagi menjadi sebuah proses penerimaan yang pasif, melainkan menjadi sebuah proses interaksi kreatif antara pembaca, penulis, dan tulisan (Sandbothe, 2000)

2.2. *Cyber Community*

Dalam Program Kampung *Cyber*, masyarakat Kelurahan Sumbertaman akan terbentuk sebagai masyarakat *cyber* dikarenakan hampir semua lapisan masyarakatnya sudah melakukan kegiatan *cyber*. Istilah *cyber* biasa digunakan untuk menyatakan sesuatu yang berhubungan dengan internet atau dunia maya. Semua kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat masa kini telah berhubungan dengan internet.

Kata *cyber* merupakan singkatan dari *cyberspace* yang berasal dari kata *cybernetics* dan *space*. Istilah *cyberspace* muncul pertama kali pada tahun 1984

dalam novel William Gibson yang berjudul *Neuromancer*. Pada tahun 1990 oleh John Perry Barlow istilah *cyberspace* diaplikasikan untuk dunia yang terhubung atau *online* ke internet. (Tunardy, 2009)

Community atau masyarakat menurut Bungin (2007, h. 159) adalah “kelompok-kelompok orang-orang yang menempati sebuah wilayah (territorial) tertentu, yang hidup secara relatif lama, saling berkomunikasi, memiliki simbol-simbol dan aturan-aturan tertentu serta sistem hukum yang mengontrol tindakan anggota masyarakat, memiliki sistem stratafikasi, sadar sebagai bagian dari anggota masyarakat tersebut serta relatif dapat menghidupi dirinya sendiri”.

Bungin (2007, h. 160) juga mendefinisikan masyarakat adalah “Sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas”. Komunitas maya adalah komunitas-komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik daripada dunia nyata. Salah satu bentuknya yang paling awal adalah buletin komputer yang diakses dengan menyambungkan modem pada tahun 1970-an. Ruang chatting, e-mail, milis, dan kelompok-kelompok diskusi via elektronik adalah contoh baru tempat-tempat yang dapat dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi.

Bungin (2008, h. 161) mengatakan bahwa “Masyarakat maya membangun dirinya dengan sepenuhnya mengandalkan interaksi sosial dan proses sosial dalam kehidupan kelompok (jaringan) intra dan antar sesama anggota masyarakat maya.

Kebanyakan dari anggota masyarakat maya menjadi penduduk tetap dalam masyarakat tersebut dengan memiliki alamat (*e-mail*) dan rumah disana dengan status penyewa (*website*) atau pemilik (*provider*)”.

Bungin menambahkan (2008, h. 162), “Sebagaimana halnya masyarakat nyata, masyarakat maya juga dibangun melalui interaksi sosial sesama anggota masyarakat maya. Bahwa syarat-syarat interaksi sosial harus memiliki kontak sosial dan komunikasi, maka persyaratan ini juga menjadi substansi utama dalam kehidupan sosial masyarakat maya, dimana komputer dan internet menjadi media interaksi mereka”.

Bungin (2007, h. 166) juga mengatakan bahwa “Kehidupan masyarakat *cyber*, identik dengan budaya-budaya pencitraan, dan makna yang setiap saat dipertukarkan dalam ruang interaksi simbolis”. Masyarakat *cyber* menciptakan culture universal yang dapat dijelaskan sebagaimana yang dimiliki oleh masyarakat nyata, yaitu:

1. Peralatan dan perlengkapan hidup masyarakat maya adalah teknologi informasi yang umumnya dikenal dengan mesin-mesin komputer dan mesin-mesin elektronika lain yang membantu kerja atau dibantu oleh mesin komputer. Saat ini mesin-mesin yang dimaksud telah dapat memproduksi diri sampai pada tingkat yang diinginkan.
2. Mata pencaharian dan sistem-sistem ekonomi masyarakat maya memiliki mata pencaharian yang sangat menonjol dan spesifik dalam bentuk menjual jasa dengan sistem ekonomi substitusi.

3. Sistem kemasyarakatan yang dikembangkan dalam masyarakat maya adalah dalam bentuk sistem kelompok jaringan baik intra maupun antar jaringan yang ada dalam masyarakat maya.

2.3. Difusi Inovasi

Skripsi ini pada intinya menganalisa upaya pemerintah kota Probolinggo dalam memberikan kesadaran pada masyarakat mengenai pentingnya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, khususnya internet. Dengan kata lain, Pemerintah Kota Probolinggo akan menyampaikan atau mengkomunikasikan suatu inovasi atau bisa disebut dengan difusi inovasi.

Definisi difusi menurut Rogers (1983, h. 5) adalah “proses bagaimana suatu inovasi disampaikan (dikomunikasikan) melalui saluran-saluran tertentu sepanjang waktu kepada sekelompok anggota dari sistem sosial”. Sedangkan pengertian inovasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pembaharuan; pengenalan terhadap hal-hal yang masih baru. Everett Rogers adalah peneliti dalam riset difusi inovasi yang paling dihormati secara luas (Dikutip dari Severin, et al., 2005, h. 247). Rogers memandang difusi inovasi sebagai “Proses sosial yang mengomunikasikan inovasi tentang ide baru yang dipandang secara subyektif. Makna inovasi dengan demikian perlahan-lahan dikembangkan melalui sebuah proses konstruksi sosial”.

Difusi mengacu pada penyebaran informasi baru, inovasi, atau proses baru ke seluruh masyarakat. Inovasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah internet.

Inovasi teknologi internet ini nantinya akan disebarakan ke masyarakat agar masyarakat dapat memanfaatkan teknologi internet kearah yang positif. Program “Kampung *Cyber*” yang dilakukan Pemerintah melalui BAPPEDA ini merupakan salah satu penerapan difusi inovasi.

Menurut pemikiran Rogers (1983, h. 10-24) ada empat elemen pokok di dalam sebuah difusi inovasi, antara lain:

- a. Inovasi, “gagasan, tindakan, atau barang yang dianggap baru oleh seseorang. Dalam hal ini, kebaruan inovasi diukur secara subjektif menurut pandangan individu yang menerimanya. Jika suatu ide dianggap baru oleh seseorang maka ia adalah inovasi untuk orang itu. Konsep ‘baru’ dalam ide yang inovatif tidak harus baru sama sekali”.
- b. Saluran komunikasi, “alat untuk menyampaikan pesan-pesan inovasi dari sumber kepada penerima. Dalam memilih saluran komunikasi, sumber paling tidak perlu memperhatikan tujuan diadakannya komunikasi dan karakteristik penerima”.
- c. Jangka waktu, “proses keputusan inovasi, dimulai seseorang mengetahui sampai memutuskan untuk menerima atau menolaknya, dan pengukuhan terhadap keputusan itu sangat berkaitan dengan dimensi waktu. Paling tidak dimensi waktu terlihat dalam proses pengambilan keputusan inovasi, keinovatifan seseorang: relatif lebih awal atau lebih lambat dalam

menerima inovasi, dan kecepatan pengadopsian inovasi dalam sistem sosial”.

- d. Sistem sosial, “kumpulan unit yang berbeda secara fungsional dan terikat dalam kerjasama untuk memecahkan masalah dalam rangka mencapai tujuan bersama”.

Menurut Rogers (1983, h. 135) proses pengembangan inovasi itu terdiri dari semua keputusan, kegiatan dan dampak-dampaknya yang terjadi mulai pengenalan suatu kebutuhan atau masalah, kemudian penelitian, pengembangan, dan komersialisasi suatu inovasi, kemudian penyebaran dan pengadopsian inovasi oleh pengguna sampai pada konsekuensi-konsekuensinya. Adapun langkah-langkah pokok proses pengembangan inovasi sebagai berikut:

1. Mengenal masalah atau kebutuhan

Memulai proses pengembangan inovasi dengan menganalisis suatu masalah atau kebutuhan yang merangsang kegiatan-kegiatan penelitian dan pengembangan yang dirancang untuk menciptakan suatu inovasi dalam rangka memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan itu.

2. Penelitian Dasar dan Penelitian terapan

Inovasi datang dari penelitian. Penelitian dasar terdiri dari penyelidikan-penyelidikan awal untuk kemajuan pengetahuan ilmiah yang tidak punya tujuan khusus penerapan pengetahuan ini pada masalah praktis. Hasil penelitian dasar digunakan dalam penelitian terapan, yang terdiri dari

penyelidikan ilmiah yang dimaksudkan untuk memecahkan masalah praktis.

BAPPEDA sebelum menjalankan Program Kampung *Cyber* harus melakukan penelitian terlebih dahulu untuk memahami masalah yang terjadi dan mengetahui pemecahan masalahnya.

3. Pengembangan

Tahapan selanjutnya adalah pengembangan yaitu proses yang menjadikan suatu gagasan baru untuk suatu bentuk yang diharapkan memenuhi kebutuhan khalayak calon pengguna.

4. Komersialisasi

Langkah ini biasanya dilakukan oleh perusahaan-perusahaan swasta seperti kegiatan produksi, pengemasan, pemasaran dan pendistribusian suatu produk yang memuat suatu inovasi.

5. Difusi dan Adopsi

Salah satu yang terpenting dalam proses perkembangan inovasi adalah keputusan untuk memulai menyebarkan inovasi kepada calon pengguna. Percobaan klinis adalah percobaan ilmiah yang dirancang untuk menentukan prospektif akibat-akibat suatu inovasi dalam arti kemanjuran, keamanan, dan sebagainya. Salah satu contohnya adalah keamanan untuk melindungi pengadopsinya dalam hal ini masyarakat Kelurahan Sumbertaman untuk menggunakan internet ke penggunaan yang negatif.

6. Konsekuensi

Akhirnya inovasi menyebar, diadopsi, dan kemudian menyebabkan konsekuensi-konsekuensi yang merupakan tahap akhir proses pengembangan inovasi.

Dalam masyarakat yang terbuka terhadap perubahan-perubahan sosial seperti masyarakat postmodern, inovasi adalah pilihan dan gaya hidup mereka. Namun pada masyarakat modern melihat inovasi secara rasional, sedangkan masyarakat transisi memandang inovasi sebagai sesuatu yang harus dicoba dan dibuktikan manfaatnya, termasuk dipertimbangkan untung ruginya. Sedangkan pada masyarakat tradisional inovasi cenderung ditolak.

Tabel. 3 Sikap Masyarakat terhadap Inovasi

MASYARAKAT			
Postmodern	Modern	Transisi	Tradisional
Inovasi dipandang sebagai bagian dari gaya hidup	Inovasi dipandang secara rasional	Mempertimbangkan untung rugi inovasi	Cenderung menolak inovasi

(Sumber: Bungin, 2007, h. 156)

2.3.1. Proses Keputusan Inovasi

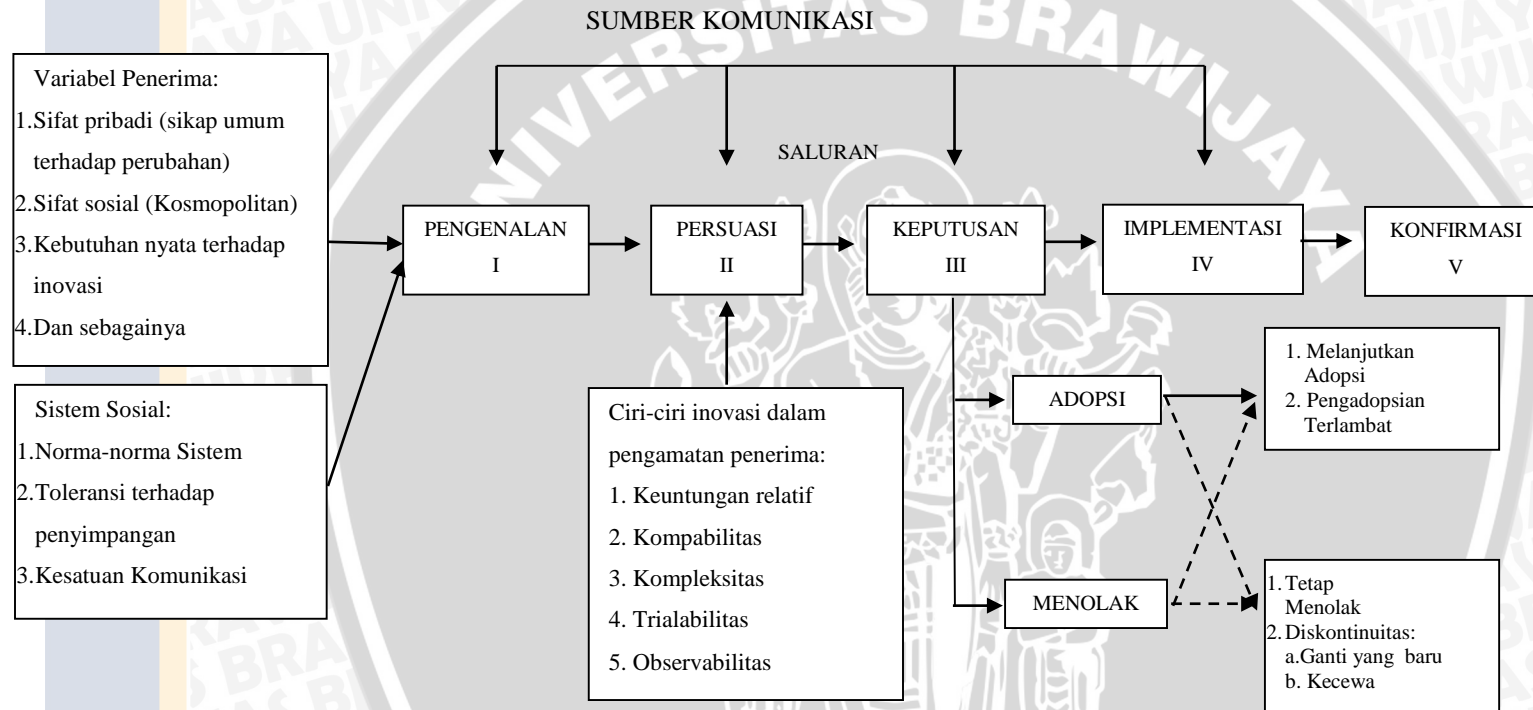
Skripsi ini menganalisa upaya pendifusian suatu inovasi kepada masyarakat yang dilakukan oleh BAPPEDA. Proses keputusan inovasi adalah proses mental yang

dilalui individu atau unit lain yang membuat keputusan. Menurut Rogers (1983, h. 164) dalam menyusun suatu model proses keputusan inovasi terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Pengenalan yang terjadi ketika seseorang (atau unit pembuat keputusan lainnya) dihadapkan pada keberadaan suatu inovasi dan memahami bagaimana inovasi itu berfungsi. Kebanyakan orang tahu banyak tentang inovasi tetapi tidak mengadopsinya. Mungkin orang itu mengenal suatu ide baru tetapi menganggapnya tidak relevan dengan situasi dirinya, atau tidak menganggapnya sebagai suatu yang bermanfaat.
2. Persuasi terjadi ketika seseorang membentuk sikap suka atau tidak terhadap inovasi. Pada tahap persuasi orang lebih terlibat secara psikologis dengan inovasi; ia aktif mencari informasi mengenai ide baru. Menjadi penting pada tahap ini adalah di mana ia mencari informasi, pesan apa yang ia terima, dan bagaimana ia menafsir informasi yang ia terima itu.
3. Keputusan terjadi ketika seseorang terlibat dalam kegiatan yang membawanya pada suatu penentuan untuk menerima atau menolak inovasi. Tahap keputusan dalam proses keputusan inovasi terjadi ketika seseorang terlibat dalam kegiatan yang membawanya pada penentuan untuk menerima atau menolak inovasi. Adopsi adalah keputusan untuk menggunakan sepenuhnya suatu inovasi sebagai suatu cara tindakan terbaik yang ada. Penolakan adalah keputusan untuk tidak menggunakan suatu inovasi.

4. Implementasi / pelaksanaan yang terjadi ketika seseorang menggunakan inovasi itu. Pada tahap pelaksanaan tetap ada ketidakpastian dalam kadar tertentu tentang konsekuensi yang diharapkan seseorang, walaupun orang itu telah mengambil keputusan untuk mengadopsinya.
5. Konfirmasi yang terjadi ketika seseorang mencari penguat terhadap keputusan inovasi yang telah dibuat sebelumnya, tetapi bisa jadi ia merubah keputusannya apabila dihadapkan pada pesan- pesan yang bertentangan. Sepanjang tahap ini orang berusaha menghindari keadaan disonansi atau mengurangnya bila terjadi. Disonansi adalah perubahan perilaku manusia sebagian timbul karena dorongan suatu kondisi di dalam diri yang tidak seimbang atau disonan, suatu keadaan jiwa yang tidak enak, sehingga orang berusaha untuk mengurangi atau menghilangkannya. Ketika orang merasakan keadaan disonan, biasanya dia terdorong untuk mengurangnya dengan jalan mengubah pengetahuan, sikap, atau tindakan-tindakannya.

Gambar 1. Paradigma Proses Keputusan Inovasi



(Sumber: Rogers, 1983, h. 165)

2.3.2. Komponen Sistem Sosial dalam Penyebaran Inovasi

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, proses difusi terjadi dalam sistem sosial. Sistem sosial terdiri dari komponen-komponen yang satu sama lain saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Setiap komponen memainkan peranan yang berbeda sehingga menghasilkan gerakan dalam keseluruhan sistem.

2.3.2.1. Kategori Pengadopsi

Rogers dalam bukunya tentang *Diffusion of Innovation* (1983, h. 241) pada bab 7 tentang *Innovativeness and Adopter Categories* (keinovatifan dan kategori pengguna inovasi) mendefinisikan kategori pengguna sebagai pengklasifikasian anggota suatu sistem sosial berdasarkan keinovatifannya, yaitu seberapa jauh orang atau unit adopsi mengadopsi ide-ide baru dari anggota lainnya.

Berikut akan dijelaskan lima kategori pengadopsi atau pengguna inovasi yang menurut Rogers (1983, h. 247) dikategorikan sebagai tipe-tipe ideal. Tipe ideal adalah pengkonseptualisasian berdasarkan pengamatan kenyataan dan dirancang untuk memungkinkan membuat perbandingan. Fungsi tipe ideal adalah untuk membimbing usaha-usaha penelitian dan bertindak sebagai suatu kerangka dalam penemuan-penemuan penelitian.

1. Inovator

Individu ini paling suka pada hal-hal yang menyerempet bahaya, berani mengambil resiko, dan sering terburu nafsu. Inovator harus siap untuk menerima kerugian jika ide baru yang diadopsinya itu ternyata tidak berhasil.

2. Pemuka: Yang Terhormat / Disegani

Para pemuka merupakan bagian yang lebih terpadu pada sistem sosial setempat dibanding para Inovator. Bila para Inovator kosmopolit, para pemuka lokalit. Kelompok pengguna ini, dibandingkan dengan kelompok pengguna lainnya, punya tingkat kepemimpinan pendapat terbesar dalam kebanyakan sistem sosial. Karena para pemuka tidak terlalu jauh dari rata-rata orang dalam keinovatifan, mereka berperan sebagai model bagi para anggota suatu sistem sosial. Para pemuka dihormati teman-temannya. Kelompok ini biasanya digunakan oleh agen pembaru yang disini diperankan oleh BAPPEDA atau pemerintah untuk mempercepat proses difusi. Kelompok ini misalnya seperti kyai / ulama setempat, atau orang yang disegani bagi masyarakat Kelurahan Sumbertaman.

3. Mayoritas Awal: Tidak Tergesa-gesa

Mayoritas awal mengadopsi ide-ide baru sebelum rata-rata anggota suatu sistem sosial. Mayoritas awal sering berinteraksi dengan teman- temannya, tetapi jarang menempati posisi pimpinan. Mayoritas awal mungkin mempertimbangkan dalam waktu cukup lama sebelum sepenuhnya

mengadopsi suatu ide baru. Periode keputusan inovasi mereka relatif lebih lama daripada si Inovator dan pemuka.

4. Mayoritas Akhir: Skeptis

Kelompok mayoritas akhir mengadopsi ide-ide baru segera setelah rata-rata anggota suatu sistem sosial. Pengadopsian itu mungkin karena pertimbangan ekonomi dan jawaban atas tekanan sosial yang semakin meningkat. Inovasi mereka dekati dengan keraguan dan kehati-hatian, dan si mayoritas akhir tidak akan mengadopsi sampai kebanyakan orang dalam sistem sosialnya mengadopsi.

5. Kolot: Tradisional / Laggard

Laggard adalah orang yang terakhir dalam suatu sistem sosial yang mengadopsi suatu inovasi. Acuan si laggard adalah masa lalu. Keputusan-keputusan sering dibuat sebelumnya/terdahulu orang-orang ini berinteraksi terutama dengan orang-orang yang relatif mempunyai nilai-nilai terdisional. Bila si laggard mengadopsi suatu inovasi, ini mungkin telah digantikan oleh ide-ide yang lebih baru yang sekarang digunakan oleh Inovator. Laggard cenderung secara terbuka curiga terhadap inovasi dan agen pembaharu.

2.3.2.2. *Change Agent*

Change agent menurut Rogers (1983, h. 312) adalah "Suatu bagian dari sistem sosial yang berpengaruh terhadap sistem sosialnya. Mereka adalah orang-

orang yang mampu memengaruhi sikap orang lain untuk menerima sebuah inovasi”.

Akan tetapi *change agent* bersifat resmi atau formal, ia mendapat tugas dari kliennya yang dalam hal ini diperankan oleh pemerintah atau BAPPEDA untuk memengaruhi masyarakat yang berada dalam sistem sosialnya.

Change agent atau dalam bahasa Indonesia yang biasa disebut agen perubah, biasanya merupakan orang-orang profesional yang telah mendapatkan pendidikan atau pelatihan tertentu untuk dapat memengaruhi sistem sosialnya. Peranan *change agent* dalam Program Kampung *Cyber* bisa terdapat pada ketua umum kampung *cyber* di Kelurahan Sumbertaman yang bertugas untuk mensosialisasikan program tersebut ke masyarakat.

2.3.2.3. Ketokohan

Adapun berbagai cara dalam mensukseskan proses adopsi Program Kampung *Cyber* oleh masyarakat Kelurahan Sumbertaman. Salah satunya dengan membentuk konsep ketokohan.

Menurut Rogers (1983, h. 271) ketokohan adalah “Seberapa jauh seseorang dapat secara informal mempengaruhi sikap dan perilaku orang lain kearah yang diinginkan. Pemuka atau tokoh masyarakat memainkan peran penting dalam menggerakkan jaringan difusi”. Tokoh masyarakat nantinya dipilih oleh *change agent* melalui rapat yang dilakukan oleh tim yang dibentuk.

Konsep ketokohan sebagian berasal dari *The Two-Step Flow model* atau model arus dua tahap. Model arus dua-tahap membantu mengarahkan perhatian antara pengaruh media massa dan media antar pribadi. Ini berarti bahwa media massa tidak begitu berkuasa dan langsung berpengaruh seperti dianggap orang sebelumnya. Model ini mengatakan bahwa suatu gagasan seringkali mengalir dari radio dan bahan cetak kepada para pemuka pendapat dan dari mereka ini menyebar kepada orang-orang yang kurang aktif mengikuti media. Dalam hal ini menurut Rogers dari tokoh masyarakat yang mengalir kepada para pengikutnya.

2.3.2.4. Homofili - Heterofili Dan Arus Komunikasi.

Pemahaman orang tentang sifat arus komunikasi melalui jejaringan antar pribadi dapat diperluas dengan konsep homofili dan heterofili. Siapa yang menyiarkan pesan-pesan kepada siapa di dalam analisis jaringan itu. Rogers (1983, h. 274) mengatakan bahwa:

Satu prinsip pokok komunikasi adalah bahwa pemindahan ide-ide seringkali terjadi antara orang-orang yang sepadan, atau homofilus. Homofili adalah sejauh mana pasangan yang berinteraksi itu mirip dalam ciri-ciri tertentu, seperti kepercayaan, pendidikan, status sosial, dan sebagainya. Istilah ini bisa disebut dengan *homofilus*. Homofili terjadi begitu sering karena komunikasi itu lebih efektif bila sumber dan penerima sepadan.

Komunikasi yang efektif seperti itu menyenangkan orang-orang yang terlibat di dalamnya. Bila dua orang bertukar makna, kepercayaan yang sama dan bahasa yang mereka gunakan sama, komunikasi antara mereka cenderung lebih lancar.

Adapun heterofili adalah derajat dimana pasangan individu-individu yang berinteraksi memiliki karakteristik yang berbeda. Perbedaan dalam kompetensi teknis, status sosial dan kepercayaan terjadinya heterofili dalam bahasa dan makna, sehingga menyebabkan pesan-pesannya kurang diperhatikan. Berbincang dengan orang yang sangat berbeda dengan diri kita sendiri memerlukan usaha keras agar komunikasi itu lancar.

Komunikasi yang heterofilus bisa menyebabkan ketidakserasian pandangan karena seseorang dihadapkan pada pesan yang tidak cocok dengan kepercayaan-kepercayaan yang ada, menyebabkan keadaan psikologis yang tidak menyenangkan. Homofili dan komunikasi yang efektif itu saling mendukung. Semakin sering terjadi komunikasi antara anggota suatu pasangan, semakin cenderung mereka menjadi homofilus. Semakin homofilus mereka semakin besar kemungkinan komunikasi mereka efektif.

2.3.3. Sifat Inovasi dan Kecepatan Adopsi

Waktu proses adopsi yang dilakukan oleh masyarakat ditentukan oleh sifat inovasi dan kecepatan adopsi. Lima karakteristik atau inovasi menurut Rogers (Dikutip dari Abdillah 1981, h. 146) adalah:

1. Keuntungan Relatif

Tingkatan dimana suatu inovasi dianggap menguntungkan. Tingkatan keuntungan relatif dapat diukur berdasarkan nilai ekonominya, atau mungkin

dari faktor status sosial (gengsi), kesenangan, penghematan dalam tenaga dan waktu, atau mempunyai komponen yang sangat penting.

2. Kompabilitas

Sejauh mana inovasi dianggap konsisten dengan nilai (values), pengalaman lalu, dan kebutuhan kebutuhan dari penerima. Inovasi yang kompatibel memberi jaminan yang lebih besar dan resiko yang lebih kecil bagi penerima dan membuat inovasi itu lebih berarti baginya.

3. Kompleksitas

Tingkat dimana suatu inovasi dianggap relatif sulit dipahami dan digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, dan lebih terjamin keberlanjutan penggunaannya. Sedangkan inovasi yang sukar dimengerti atau sukar digunakan oleh penerima akan lambat proses penyebarannya dan mudah menyebabkan penghentian penggunaannya.

4. Trialabilitas

Suatu tingkat dimana suatu inovasi dapat dicoba atau tidak oleh penerima. Suatu inovasi yang dapat dengan mudah dicoba akan cepat diterima masyarakat daripada inovasi yang tidak dapat dicoba lebih dulu. Suatu inovasi yang mudah dicoba lebih kecil resiko terjadinya penghentian penggunaan daripada yang sulit dicoba.

5. *Observability*

Tingkat dimana hasil-hasil suatu inovasi dapat dilihat atau diamati.

Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat dan dilanjutkan penggunaannya, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya akan lama diterima oleh masyarakat dan mungkin terjadi penghentian penggunaannya.

Kecepatan Adopsi menurut Rogers (Dikutip dari Abdillah 1981, h. 157) adalah “Tingkat kecepatan penerimaan inovasi oleh anggota sistem sosial. Salah satu variable kecepatan adopsi suatu inovasi adalah sifat-sifat inovasi itu sendiri. Tetapi selain kelima sifat yang telah dijelaskan sebelumnya”. Hal-hal lain yang dapat menjadi variable kecepatan adopsi adalah:

1. Tipe keputusan inovasi,

Secara umum kita mengharapkan bahwa inovasi yang diputuskan secara otoritas (dari BAPPEDA ke masyarakat) akan diadopsi lebih cepat karena orang yang terlibat dalam proses pengambilan keputusan inovasi lebih sedikit. Akan tetapi jika bentuk kekuasaannya tradisional, mungkin tempo adopsinya juga lambat. Teori Rogers mengatakan bahwa semakin banyak orang yang terlibat dalam proses pembuatan keputusan inovasi, semakin lambat tempo adopsinya. Misal: kebijakan secara langsung dari walikota akan lebih cepat daripada keputusan harus melalui rapat.

2. Sifat saluran komunikasi yang dipergunakan untuk menyebarkan inovasi dalam proses keputusan inovasi,
3. Ciri-ciri sistem sosial,
Hal lain yang mempengaruhi kecepatan pengadopsian suatu inovasi adalah sistem sosial. Dalam suatu sistem sosial yang modern tempo adopsi mungkin lebih cepat karena di sini kurang ada rintangan sikap diantara para penerima (anggota sistem).
4. Gencarnya usaha agen pembaru dalam mempromosikan inovasi.

2.4. Sikap

2.4.1. Definisi Sikap

Selanjutnya peneliti akan memasukkan sikap sebagai kajian pustaka. Sikap juga mempengaruhi proses difusi inovasi yang dilakukan oleh BAPPEDA. Sikap yang ditunjukkan oleh masyarakat nantinya akan mempermudah untuk menganalisa bagaimana proses pengkomunikasian yang tepat untuk Program Kampung *Cyber*.

Berikut definisi sikap menurut beberapa para ahli antara lain (Liliweri 2011, h. 165):

1. Berkowitz (1972), menemukan kurang lebih ada 30 definisi sikap yang berbeda-beda. Menurutnya, “Sikap seseorang diarahkan kepada suatu obyek atau isu yang di dalamnya terungkap perasaan seseorang mulai dari kurang

menyenangkan sampai yang tak menyenangkan terhadap obyek atau suatu isu tertentu.”

2. Baron dan Byrne (1984:126), mendefinisikan sikap sebagai sekumpulan perasaan, keyakinan, dan kecenderungan perilaku yang diarahkan kepada orang tertentu, gagasan, atau obyek / kelompok.
3. Hovland, Janis, & Kelly (1953), yang meneliti banyak hal dalam psikologi sosial mengatakan bahwa yang terutama dalam sikap adalah perubahan sikap. Menurut Hovland, perubahan pendapat dapat menghasilkan perubahan sikap, dan ini sangat tergantung dari ada atau tidak ada ganjaran yang diperoleh dari obyek sikap. Ini berarti pula bahwa penerimaan suatu ide baru sangat tergantung dari insentif yang diberikan oleh komunikator dalam proses komunikasi.

Sikap manusia menurut Liliweri (2011:166) tersusun oleh 3 komponen utama yaitu kognitif, afektif, dan konatif atau perilaku (kadang-kadang ahli psikologi menambahkan evaluasi). Berikut penjelasannya:

- a. Kognitif: Berisi apa yang diketahui mengenai suatu obyek, bagaimana pengalaman anda tentang obyek ini, bagaimana pendapat anda tentang obyek ini. Yakin atau tidak yakin bahwa pengenalan internet akan memberikan dampak yang baik bagi masyarakat sekitar.

- b. Afektif: Berisi apa yang anda rasakan mengenai suatu obyek, jadi komponen afektif berisi emosi. Merasa senang atau tidak senang dengan kemunculan internet
- c. Konatif: Berisi kecenderungan untuk bertindak (memutuskan) atau bertindak terhadap obyek, atau mengimplementasikan perilaku sebagai tujuan terhadap obyek. Berusaha untuk mengetahui apa itu internet, kemudian memutuskan menerima atau menolak keberadaan internet.

2.4.2. Hubungan Sikap dan Perilaku

Untuk mengetahui proses adopsi yang dilakukan oleh masyarakat Kelurahan Sumbertaman, maka peneliti dapat melihat terlebih dahulu perilaku masyarakatnya. Definisi perilaku menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan.

Sebelum orang mengadopsi perilaku baru, menurut Rogers (1974) (Dikutip dari Notoatmodjo 2007, h. 121) mengatakan bahwa “di dalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan yakni”:

1. *Awareness* (kesadaran)

Subjek tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu

2. *Interest* (Ketertarikan)

Dimana subjek mulai tertarik terhadap stimulus yang sudah diketahui dan dipahami terlebih dahulu

3. *Evaluation* (Evaluasi)

Menimbang-nimbang baik dan tidaknya stimulus yang sudah dilakukan serta pengaruh terhadap dirinya

4. *Trial* (Percobaan)

Dimana subjek mulai mencoba untuk melakukan perilaku baru yang sudah diketahui dan dipahami terlebih dahulu

5. *Adaption* (Adaptasi)

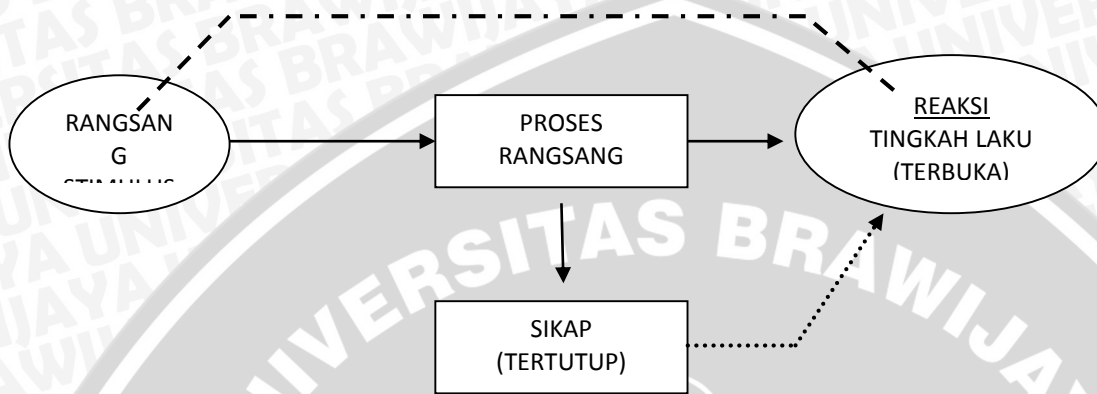
Dimana subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikap terhadap stimulus

Seperti yang telah dijelaskan oleh Baron dan Byrne (Dikutip dari Liliweri 2011, h. 165) tentang definisi sikap yaitu sikap “sebagai sekumpulan perasaan, keyakinan, dan kecenderungan perilaku yang diarahkan kepada orang tertentu, gagasan, atau obyek / kelompok”, terdapat kata “*tendency*” yang berarti senantiasa adanya kecenderungan, kesediaan dapat diramalkan tingkah laku apa yang dapat terjadi jika telah diketahui sikapnya. Jelaslah bahwa sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktifitas, akan tetapi berupa “pre-disposisi” tingkah laku.

Dapat dijelaskan bahwa sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap obyek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap obyek tersebut. Dalam hal ini sebagai contoh misalnya seorang individu Kelurahan Sumbertaman

memiliki kecenderungan untuk menerima atau menolak kehadiran Program Kampung Cyber.

Gambar 2. Hubungan Sikap Dan Tingkah Laku



Keterangan:

- = Garis arah / kecenderungan dari sikap
- - - - = Garis tanpa proses, seperti reaksi refleks

Sumber: Mar'at, 1984, h. 12

2.5. Studi Pendahuluan

Terdapat penelitian sebelumnya yang meneliti tentang program “Kampung Cyber” di Kelurahan Sumbertaman ini. Peneliti memilih studi pendahuluan ini karena obyek yang diteliti itu sama yaitu tentang program kampung cyber namun rumusan masalah yang berbeda. Dalam studi pendahuluan sebelumnya yang berupa tesis berjudul “Pola Interaksi Sosial Masyarakat Kampung Cyber Di Perumahan Sumber Taman Indah, Kelurahan Sumber Taman Kecamatan Wonoasih, Kota Probolinggo” yang ditulis oleh Mahfud prinsipnya bertujuan untuk mendeskripsikan adanya pola

interaksi sosial masyarakat kampung *cyber* di perumahan sumber taman indah yang meliputi kerjasama, persaingan, konflik dan akomodasi antar anggota atau individu-individu perumahan sumber taman indah. Misalnya dalam hal kerjasama, hal ini terlihat dengan adanya pelaksanaan pemilihan ketua RT secara elektronik, atau kerjasama di bidang pelatihan internet untuk warga.

Dalam penelitian yang berupa tesis ini Mahfud menuliskan tentang bagaimana peran teknologi informasi dalam menanamkan nilai dan norma pada komunitas masyarakat kampung *cyber* perumahan sumber taman indah dari kacamata kajian ilmu sosiologi.

Studi pendahuluan yang ditulis oleh Mahfud berbeda dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini, penulis meneliti tentang usaha pengkomunikasian atau pendifusian suatu inovasi yang dilakukan oleh BAPPEDA tentang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masyarakat Kelurahan Sumbertaman. Hasil dari penelitian ini nantinya akan meneliti bagaimana upaya BAPPEDA (inovator) dalam mengkomunikasikan Program Kampung *Cyber* kepada masyarakat Kelurahan Sumbertaman supaya terjadi proses adopsi.

Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Ranti Kurniasari dalam bentuk *Minor Thesis* yang berjudul “Karakteristik Petani Dan Proses Adopsi Difusi Inovasi Pengendalian Hama Terpadu (PHT) Bawang Merah (*Allium ascalonicum*): kasus di Kelompok Tani Sri Gading Desa Gading Kulon Kecamatan Dau Kabupaten Malang” tersebut meneliti tentang bagaimana proses adopsi inovasi dilakukan oleh

masyarakat petani agar mau dan mampu melaksanakan teknologi Pengendalian Hama Terpadu.

Penelitian tersebut memiliki empat rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana karakteristik (faktor personal dan faktor situasional) petani di lokasi penelitian, (2) ,Bagaimana pelaksanaan PHT bawang merah di lokasi penelitian, (3)Bagaimana proses adopsi dan difusi inovasi PHT bawang merah di lokasi penelitian dan (4) Apa hubungan antara karakteristik petani dengan proses adopsi dan difusi inovasi PHT bawang merah di lokasi penelitian.

Karakteristik petani terdiri 2 faktor yaitu faktor personal dan faktor situasional. Untuk, faktor personal yang terdiri dari umur, tingkat pendidikan, status sosial, luas lahan garapan, dan status kepemilikan tanah. Persentase skor rata-rata dari keseluruhan faktor personal adalah 50,22% yang termasuk dalam kategori rendah karena daerah tersebut merupakan daerah terpencil yang sebagian penduduknya kurang memperhatikan tingkat pendidikan serta kurang adanya keinginan untuk meningkatkan kesejahteraan.

Sedangkan faktor situasional terdiri dari tersedianya informasi, derajat komersialisasi usaha, minat keluarga, dan prestise masyarakat dan jenis inovasi. Faktor situasional termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata 88,45% karena sumber-sumber informasi tentang adanya pelaksanaan PHT lengkap dari PPL.

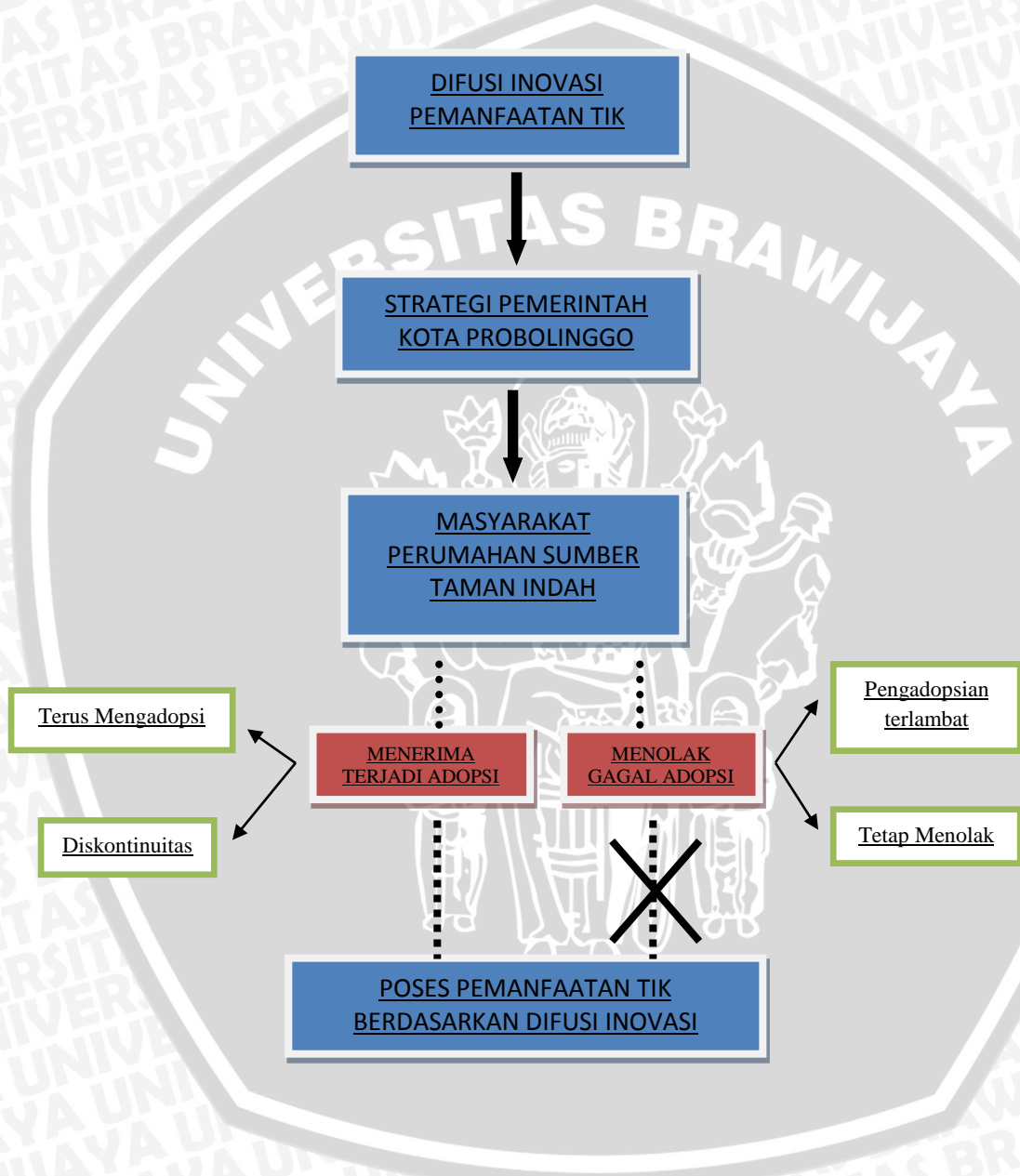
Tabel. 4 Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Sekarang

	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian Yang Akan Dilakukan
Judul	Proses Adopsi dan Difusi Inovasi Pengelolaan Tanaman Padi Secara Terpadu (PTT). : Studi Kasus di Desa Gunungrejo, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang.	Karakteristik Petani Dan Proses Adopsi Difusi Inovasi Pengendalian Hama Terpadu (PHT) Bawang Merah (<i>Allium ascalonicum</i>): kasus di Kelompok Tani Sri Gading Desa Gading Kulon Kecamatan Dau Kabupaten Malang.	Analisa Difusi Inovasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Program Kampung <i>Cyber</i> Pada Masyarakat Kelurahan Sumber Taman.
Tujuan Penelitian	1) menganalisis faktor personal dan faktor situasional petani, 2) proses adopsi dan difusi, 3) perubahan perilaku akibat adopsi dan akibat difusi inovasi PTT. Selain itu, juga menganalisis hubungan antara: 1) faktor personal dan faktor situasional dengan proses adopsi inovasi PTT, 2) faktor personal dan faktor situasional dengan proses difusi inovasi PTT, 3) proses adopsi dengan perubahan perilaku petani akibat adopsi inovasi PTT, 4) proses difusi dengan perubahan perilaku petani akibat difusi inovasi PTT, 5) perubahan perilaku akibat adopsi dengan perubahan perilaku akibat difusi.	Untuk Mengetahui apakah Penerapan Pengendalian Hama Terpadu (PHT) mampu menggerakkan masyarakat petani agar mau dan mampu melaksanakan teknologi tersebut.	untuk mengetahui proses difusi inovasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dilakukan oleh pihak penyelenggara Program Kampung <i>Cyber</i> .
Metode Penelitian	Metode Pengumpulan Data: teknik wawancara, teknik dokumentasi, dan teknik observasi. Pada penelitian ini data yang diperoleh dengan menggunakan metode deskriptif.	Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei.	Metode Deskriptif melalui pendekatan secara kualitatif.

Hasil Penelitian	<p>1) Faktor personal dan faktor secara keseluruhan dalam kategori rendah.</p> <p>2) Proses adopsi inovasi PTT dalam kategori rendah karena petani tidak ada yang sampai pada tahap terakhir yaitu penerimaan (adopsi) inovasi PTT. Pada umumnya mereka sampai pada tahap penilaian dan percobaan inovasi PTT. Proses difusi inovasi PTT dalam kategori rendah karena sebagian besar petani responden hanya pada tahap menarik perhatian dan menggugah hati,</p> <p>3) Perubahan perilaku akibat adopsi inovasi PTT petani termasuk kelas rendah, karena aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik petani akibat adopsi dalam kategori rendah. Perubahan perilaku akibat difusi inovasi PTT petani dalam kategori rendah, karena ketiga aspek juga dalam kategori rendah.</p>	Mengetahui hubungan antara karakteristik petani dengan proses adopsi dan difusi inovasi PHT bawang merah di lokasi penelitian	Akan mengetahui model difusi inovasi yang diterapkan oleh BAPPEDA dalam Program Kampung <i>Cyber</i> .
Persamaan	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan: Teori Dasar yang dipakai menggunakan Teori Difusi Inovasi.		-
Perbedaan	Obyek dan lokasi penelitian berbeda.		-

2.6. Kerangka Pemikiran

Gambar 3. Kerangka Pemikiran Penelitian



Penjelasan Kerangka Pemikiran

Sesuai dengan Pasal 18 UUD 1945 ayat 2 mengatakan bahwa Pemerintahan daerah provinsi, daerah kabupaten, dan kota mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintahan menurut asas otonomi dan tugas pembantuan. Atas dasar inilah penyelenggaraan desentralisasi di Indonesia berpusat pada pembentukan daerah-daerah otonom dan penyerahan/pelimpahan sebagian kekuasaan dan kewenangan pemerintah pusat ke pemerintah daerah untuk mengatur dan mengurus sebagian sebagian kekuasaan dan kewenangan tersebut. Adapun titik berat pelaksanaan otonomi daerah adalah pada Daerah Tingkat II (Dati II).

Pada era sekarang, perkembangan internet sangatlah pesat mengingat betapa pentingnya keberadaan internet bagi manusia. Fungsi internet bukan hanya sebagai hiburan semata, namun dapat digunakan sebagai sarana pencarian informasi baik itu berita yang sedang terjadi, perluasan kegiatan pemasaran ataupun menambah pengetahuan.

Pentingnya keberadaan internet saat ini langsung disadari oleh Pemerintah Kota Probolinggo melalui Badan Pemerintah Daerah (BAPPEDA). Sebagai upaya respon terhadap keberadaan internet, Badan Pemerintah Daerah (BAPPEDA) membuat program “Kampung Cyber” dimana perumahan Sumbertaman yang dipilih sebagai *pilot project* yang kemudian nantinya jika berhasil akan diadakan di kelurahan lainnya. Program ini bisa dikatakan sebuah langkah cerdas dari Pemerintah

Kota Probolinggo dalam rangka mengenalkan internet kepada masyarakat untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki masyarakat.

Penelitian ini membahas bagaimana upaya BAPPEDA dalam hal ini bisa dikatakan sebagai upaya pendifusian inovasi perkembangan TIK dalam mensukseskan Program Kampung *Cyber* ini. Sebagai indikator kesuksesan program ini dapat dimulai dari hal yang paling dasar yaitu masyarakat dapat menerima keberadaan internet di lingkungannya sampai ke masalah yang kompleks seperti pemanfaatan internet sebagai upaya meningkatkan pemasaran masyarakatnya.

Dalam upaya pendifusian suatu inovasi, ada 2 kemungkinan yaitu masyarakat menolak atau masyarakat yang menerima inovasi. Jika terjadi penolakan suatu inovasi kemungkinan pengadopsian berjalan dengan lambat atau masyarakat memang tetap menolak. Sedangkan jika inovasi dapat diterima masyarakat maka akan terjadi proses adopsi secara terus menerus atau keberlanjutan atau masyarakat akan mengalami kekecewaan setelah mencoba inovasi tersebut dalam hal ini pengenalan internet.

Keberhasilan atau kegagalan Program Kampung *Cyber* meliputi banyak faktor, misalnya terdapat salah seorang masyarakat yang skeptis akan perubahan atau keberadaan internet yang nantinya jelas tidak akan merubah perilaku individu tersebut dalam memanfaatkan keberadaan internet. Hal semacam inilah yang akan menjadi tantangan bagi BAPPEDA untuk mensosialisasikan program ini supaya

program ini berjalan dengan baik. Diharapkan dengan adanya Program Kampung *Cyber* ini masyarakat memutuskan untuk mengadopsi pemanfaatan internet.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Menurut Kriyantono (2006, h. 56), penelitian kualitatif adalah “Penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya”. Dalam penelitian kuantitatif ini didasari oleh paradigma positivisme dimana untuk mempelajari sejarah individu harus mencari sebab akibat.

Jenis penelitian yang menggunakan metode deskriptif ini bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat obyek yang diteliti (Kriyantono 2006, h. 69). Pengolahan data dan pengujian hipotesis tidak berdasarkan statistik, melainkan dengan pola berpikir tertentu menurut hukum logika. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif tentang “Analisis Difusi Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Program Kampung *Cyber* Pada Masyarakat Kelurahan Sumbertaman”

3.2. Fokus Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berdasarkan pada kenyataan lapangan dan apa yang dialami oleh responden yang kemudian ditarik rujukan teorinya. Fokus penelitian akan mempermudah peneliti mengambil data serta mengelolanya hingga menjadi sebuah kesimpulan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka proses difusi yang tercermin dalam fokus penelitian adalah “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Internet) Pada Tahapan Implementasi Dan Konfirmasi Dalam Proses Difusi Inovasi Yang Dilakukan Oleh BAPPEDA (Badan Perencanaan Pembangunan Daerah) Di Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo”.

3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, penelitian ini berlokasi di RW 7 dan RW 8 Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo. Hal ini dikarenakan program “Kampung Cyber” diselenggarakan di lokasi tersebut. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dari bulan November 2012 sampai dengan bulan Mei 2013.

3.4. Teknik Pemilihan Informan

Dalam penelitian ini, teknik pemilihan informan menggunakan rancangan sampling non probabilitas. Non probabilitas adalah sampel tidak melalui teknik

random (acak). Teknik sampling non-probabilitas ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Menurut kriyantono (2007, h. 154) teknik *Purposive Sampling* mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat peneliti berdasarkan tujuan penelitian. Sedangkan orang-orang dalam populasi yang tidak sesuai dengan kriteria tersebut tidak dijadikan sampel.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih sampel dari orang-orang yang merepresentasikan peran dan pihak-pihak yang berkepentingan terhadap kegiatan Program Kampung *Cyber* di Kelurahan Sumbertaman. Peneliti menggunakan subjek penelitian yang dapat memberikan informasi secara lengkap sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

Berdasarkan penjelasan penjelasan tersebut, adapun yang akan menjadi *Key Informan* (Informan kunci) dalam penelitian ini yaitu:

- a. Mar'ie Hendrianto (Kepala Seksi Aplikasi Telematika Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Probolinggo)
- b. Sugeng Raharjo (Ketua Tim Pengelola Program Kampung *Cyber*)
- c. Zainul (Seksi Pengembangan Sumber Daya Manusia Program Kampung *Cyber*)
- d. Suwarno (Seksi Humas / Informasi Publik Program Kampung *Cyber*)
- e. Ronny (Account Representatif Officer PT. Telkom Kancatel Probolinggo)

Untuk sampel masyarakat yang mengikuti Program Kampung *Cyber*, informan dikategorikan menjadi beberapa kategori agar mendapatkan hasil penelitian yang

diinginkan dan mereka yang terpilih adalah masyarakat yang belum mengenal penggunaan internet sebelum adanya Program Kampung *Cyber*. Pengkategorian masyarakat dilakukan karena waktu yang diperlukan tiap masyarakat untuk memanfaatkan teknologi internet berbeda.

Pemilihan masyarakat tiap kategorinya pada ciri-ciri informan berdasarkan definisi tiap kategori pengadopsi menurut Rogers seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab II. Berikut tabel masyarakat kampung *cyber* yang terpilih untuk dijadikan informan:

No	Nama	Kategori	Alasan Pemilihan
1.	Tanto Walono	Inovator	Termasuk golongan ekonomi tinggi, memiliki kedudukan penting di masyarakat karena jabatannya.
2.	Budi	Inovator	Berpendidikan tinggi, suka pada hal yang baru.
3.	Pranoto	Pemuka	Seorang Ketua PKK yang memiliki pengaruh di masyarakat terutama golongan ibu-ibu, merupakan tauladan

5.	Agung	Mayoritas Awal	Seorang warga yang senang berinteraksi dengan warga sekitar.
6.	Bagas	Mayoritas Awal	Bukan sebagai orang pertama yang mengadopsi namun memutuskan untuk mengadopsi karena melihat ada sebagian masyarakat yang mengadopsi pemanfaatan internet.
7.	Vino	Mayoritas Awal	Berpendidikan tergolong tinggi Sarjana 1 (S1) namun belum dapat digolongkan sebagai inovator karena memiliki keraguan untuk mengadopsi teknologi internet.
8.	Sunarno	Mayoritas Akhir	Jarang berinteraksi dengan warga sekitar. Kemampuan ekonomi tergolong rendah. Selalu ragu-ragu terhadap hal yang baru.
9.	Dwi	Mayoritas Akhir	Tingkat ekonomi tergolong menengah ke bawah. Terlalu lama menghitung untung rugi pemanfaatan internet karena pertimbangan ekonomi

10	Hafiludin	Mayoritas Akhir	Seorang anggota PKK juga ibu rumah tangga. Selalu melihat lingkungan sekitar untuk memutuskan hal yang baru.
11.	Kusmiyadi	Kolot/ Tradisional	Gagap teknologi, tidak ada minat untuk mempelajari teknologi internet.
12.	Edi Sofyanti	Kolot/ Tradisional	Berpikiran kolot tentang teknologi. Lebih senang berbicara tentang masa lalu, memiliki tingkat ekonomi rendah.

3.5. Sumber Data

Sumber data adalah subyek dari mana data diperoleh. Kualitas data tergantung kepada kualitas alat pengukur atau alat pengambil data serta kualifikasi orang yang mengambil data. Dalam penelitian ini terdapat dua macam sumber data berdasarkan pada cara memperolehnya (Hasan 2002, h. 82), yaitu :

a. Data Primer

Data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya. Data primer disebut juga data asli atau data baru. Data primer yang didapat dalam penelitian ini adalah melalui wawancara dengan informan yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Pertanyaan yang diberikan sesuai dengan fokus penelitian yang telah dirumuskan

Peneliti juga melakukan observasi dengan mengamati semua yang menunjang dengan penelitian di kelurahan Sumbertaman.

b. Data Sekunder

Data ini diperoleh dari tangan kedua, ketiga artinya melewati satu atau lebih pihak yang bukan peneliti sendiri. Data ini bertujuan untuk mendukung data primer yang berupa dokumen dan laporan yang berkaitan dengan fokus penelitian. Dalam hal ini data sekunder yang diperoleh adalah:

- a. Data profil Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo
- b. Laporan Kegiatan Penyelenggaraan Program Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman.
- c. Dokumentasi tentang Kegiatan Program Kampung *Cyber*.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Data dapat digolongkan menjadi dua macam yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Pada pembahasan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana BAPPEDA melakukan upaya pengkomunikasian Program Kampung *Cyber* yang bertujuan untuk merubah perilaku masyarakat perumahan Sumber Taman dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu internet. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Wawancara Semistruktur

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara semi terstruktur. Menurut Kriyantono (2007, h. 97) pada wawancara semiterstruktur pewawancara biasanya mempunyai daftar pertanyaan tertulis tapi memungkinkan untuk menanyakan pertanyaan-pertanyaan secara bebas, yang terkait dengan permasalahan. Wawancara ini dikenal pula dengan nama wawancara terarah atau wawancara bebas terpimpin. Artinya wawancara dilakukan secara bebas, tapi terarah dengan tetap berada pada jalur pokok permasalahan yang akan ditanyakan dan telah disiapkan terlebih dahulu. Kegiatan wawancara ini akan berakhir apabila data yang didapat sudah jenuh atau tidak ada data baru.

2. Observasi

Peneliti juga melakukan pengamatan langsung ke lokasi penelitian untuk mengamati lingkungan atau objek-objek sekitar yang bertujuan untuk memahami keadaan lingkungan lokasi penelitian. Nasution (Dikutip dari Sugiyono 2008, h. 64) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Marshal (1995) menyatakan bahwa *“through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior”*. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku dan makna perilaku tersebut.

Peneliti melakukan jenis observasi non partisipan. Menurut Margono (2005:161) observasi non partisipan merupakan suatu “proses pengamatan observer tanpa ikut dalam kehidupan orang yang diobservasi dan secara terpisah berkedudukan

sebagai pengamat”. Peneliti melakukan pengamatan terhadap lingkungan kampung *cyber*, pelaksanaan Program Kampung *Cyber* yang telah dilakukan oleh penyelenggara, dan aktifitas masyarakat berkaitan dengan Program Kampung *Cyber*.

3. Dokumentasi

Peneliti juga melakukan teknik pengumpulan data melalui metode dokumentasi. Metode dokumentasi dipilih karena bertujuan untuk menggali data-data masa lampau secara sistematis dan obyektif (Kriyantono, 2007:116). Dokumen bisa berbentuk public atau dokumen privat. Dokumen dalam penelitian ini adalah surat kabar yang memberitakan Program Kampung *Cyber* dan dokumentasi kegiatan Program Kampung *Cyber* milik BAPPEDA,

3.7. Unit Analisis Data

Unit analisis Data menurut Arikunto (2006, h. 143) adalah satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek penelitian. Unit analisis data yang digunakan peneliti adalah sekumpulan teks atau gambar dari hasil wawancara, dokumentasi, observasi, dan berbagai sumber pendukung data tentang subjek penelitian meliputi semua jawaban tentang proses difusi yaitu individu-individu yang terlibat secara langsung dengan program inovasi program Kampung *Cyber*. Individu-individu tersebut adalah sejumlah informan yang terkait dengan upaya penyelenggaraan Program Kampung *Cyber* dan masyarakat desa Sumber Taman. Penelitian ini dilakukan guna mengungkap upaya pendifusian terhadap inovasi dalam program Kampung *Cyber*.

3.8. Teknik Analisis Data

Menurut Nazir (1999 : 405), analisis data merupakan bagian yang amat sangat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisislah, data tersebut dapat memberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Pada penelitian kualitatif, proses analisis dan interpretasi data tak hanya dilakukan pada akhir pengumpulan data atau berdiri sendiri, namun secara simultan juga sudah mulai dilakukan pada saat proses pengumpulan data berlangsung di lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dengan Model Miles & Huberman. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2009: 91) mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Data dari hasil observasi maupun studi dokumen hanya ditempatkan sebagai alat untuk verifikasi guna mendapatkan data yang absah. Aktifitas analisis dalam data, meliputi reduksi data, *display data*, dan *conclusion drawing/verification*.

1. Reduksi Data

Data mentah yang belum diolah harus segera dianalisis.. tahapan paling awal adalah melakukan reduksi data terlebih dahulu. Menurut Sugiyono (2009:92), mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

Tahap ini peneliti melakukan pemilihan, dan pemusatan perhatian untuk penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data kasar yang diperoleh. Data kualitatif dapat disederhanakan dan transformasikan dalam aneka macam cara, yakni: melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, ataupun menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas.

Dalam mereduksi data setiap peneliti dipandu oleh pertanyaan penelitian yang harus dijawab berdasarkan data. Jawaban pertanyaan tersebut merupakan wujud nyata temuan penelitian. Ketika peneliti menemukan sesuatu (data) yang belum jelas dan belum memiliki pola perlu segera dilakukan pencermatan melalui proses reduksi untuk memahami makna yang terkandung dalam data tersebut.

2. Penyajian Data / Data Display

Menurut Sugiyono (2009:95) setelah melalui tahapan reduksi data, selanjutnya peneliti melakukan penyajian data. Peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam hal ini Miles & Huberman (1984) menyatakan *“the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text”*. Peneliti akan menyajikan data dalam penelitian ini berupa teks yang bersifat naratif ataupun bagan seperti hubungan antar kategori jika diperlukan untuk memperjelas makna dari data.

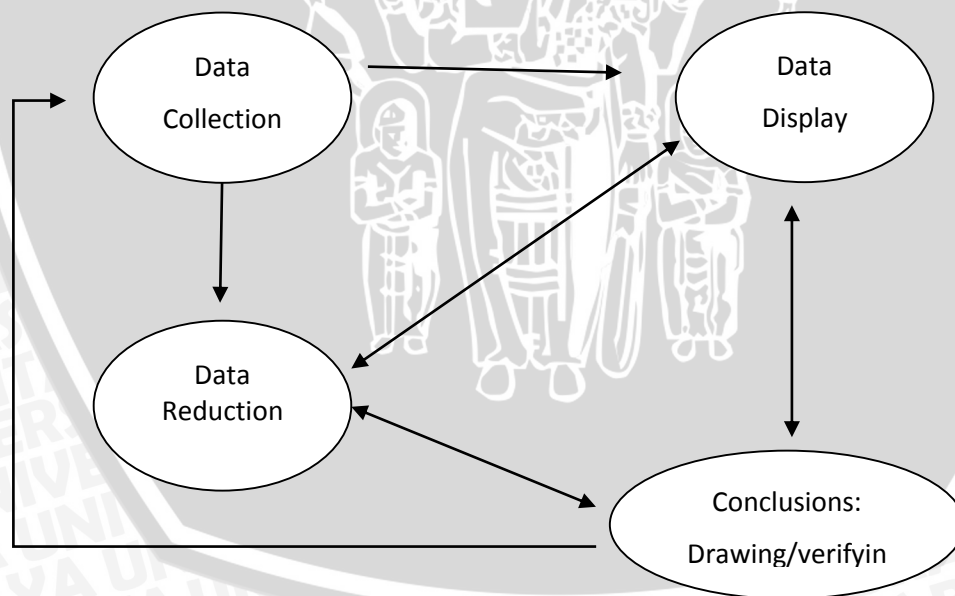
Pada langkah ini, peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu. Prosesnya dapat dilakukan dengan cara menampilkan dan membuat hubungan antar fenomena

untuk memaknai apa yang sebenarnya terjadi dan apa yang perlu ditindaklanjuti untuk mencapai tujuan penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah selanjutnya setelah penyajian data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Setelah data dikumpulkan dan dianalisis maka dapat ditarik kesimpulan, namun, kesimpulan akhir tersebut mungkin tidak muncul hingga pengumpulan data berakhir. Oleh karena itu kesimpulan tersebut diverifikasi yaitu berupa pengumpulan data atau dapat juga dengan melakukan salinan dalam satuan data yang lain. Pada dasarnya data harus diuji validitasnya supaya kesimpulan akhir lebih kuat.

Gambar 4. Komponen Dalam Analisis Data (Interactive Model)



(Sumber: Sugiyono, 2009:92)

3.9. Keabsahan Data

Menurut Kriyantono (2007:71) keabsahan data atau *trustworthiness* yaitu menguji kebenaran dan kejujuran subjek dalam mengungkapkan realitas menurut apa yang dialami, dirasakan atau dibayangkan. *Trustworthiness* ini mencakup dua hal:

1. *Authenticity*

Yaitu memperluas konstruksi personal yang dia ungkapkan. Periset memberi kesempatan dan memfasilitasi pengungkapan konstruksi personal yang lebih detail, sehingga mempengaruhi mudahnya pemahaman yang lebih mendalam.

2. *Analisis Triangulasi*

Yaitu menganalisis jawaban subjek dengan meneliti kebenarannya menggunakan data empiris (sumber data lainnya) yang tersedia. Disini jawaban subjek akan di kaji ulang (*cross-check*) dengan dokumen yang ada. Peneliti menggunakan Triangulasi Sumber dengan membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Jadi peneliti melakukan *cross-check* ulang antara hasil wawancara satu narasumber dengan narasumber lainnya (Kriyantono, 2006: 70).

Dalam penelitian ini, teknik triangulasi yang dilakukan peneliti adalah Triangulasi Metode. Triangulasi Metode menurut Dwidjowinoto (2002:9) dalam Kriyantono (2006:71) yaitu usaha mengecek keabsahan data atau mengecek keabsahan temuan penelitian. Triangulasi metode dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan yang sama. Teknik pengumpulan data

yang digunakan oleh peneliti yaitu wawancara semistruktur terhadap informan kemudian dilakukan observasi untuk memastikan keadaan yang sebenarnya.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.

4.1.1. Demografi Kelurahan Sumbertaman RW 07 dan RW 08 Probolinggo.

Penelitian tentang Program Kampung *Cyber* yang dilakukan oleh peneliti bertempat di Kelurahan Sumbertaman RW 07 dan RW 08 Kota Probolinggo. Menurut data profil Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo, luas Kelurahan Sumbertaman ini adalah 182,29 Ha. Perbatasan sebelah utara Kelurahan Sumbertaman yaitu Kelurahan Sukoharjo, Selatan yaitu Kelurahan Kedung Asem, Barat yaitu Kelurahan Jrebeng Lor, dan Timur yaitu desa Tegal Rejo.

Berdasarkan rekapitulasi hasil pendataan keluarga tingkat desa/Kelurahan yang dilakukan terhadap masyarakat RW 7 dan RW 8 tercatat ada 1700 jiwa (RW7) dan 1630 orang (RW8). Pada tingkat pendidikan warga nya di RW 7 tercatat ada 48 orang berpendidikan SD-SLTP, 235 orang berpendidikan SLTA, 131 orang Perguruan Tinggi. Sedangkan pada tingkat pendidikan warga nya di RW 8 tercatat ada 50 orang berpendidikan SD-SLTP, 191 orang berpendidikan SLTA, 127 orang Perguruan Tinggi.

Profesi yang dimiliki warga RW 7 dan RW 8 cukup beragam. Berikut data jumlah penduduk menurut mata pencaharian RW 7 dan RW 8, terdapat 162 orang bekerja sebagai Pegawai Negeri Sipil, 52 orang bekerja sebagai wiraswasta, 78 orang

bekerja sebagai tani, 30 orang sebagai pensiunan, 15 orang bekerja sebagai montir / bengkel, 15 orang bekerja sebagai sopir, 52 orang bekerja sebagai buruh pabrik, 31 orang pengangguran, dan 423 orang bekerja sebagai profesi lain yang tidak disebutkan.

Mayoritas warga RW 7 dan RW 8 menganut agama Islam yang berjumlah 2292 orang. Sedangkan penganut agama non muslim, terdapat 40 orang penganut agama Kristen, 32 orang menganut agama Katolik, 6 orang beragama Hindu, dan 4 orang beragama Budha.

Data lain mengenai penduduk yang wajib memiliki KTP di RW 7 terdapat 1253 penduduk yang wajib memiliki KTP yang terdiri dari 819 laki-laki dan 434 perempuan. Sedangkan di RW 8 terdapat 1315 penduduk yang wajib memiliki KTP yang terdiri dari 607 laki-laki dan 708 perempuan.

Dalam bidang sosial kemasyarakatan di RW 7 dan RW 8, terdapat 2 kelompok majelis Ta'lim yang berjumlah 94 anggota dan 1 kelompok remaja masjid. Selain itu terdapat 1 sarana olahraga yang berupa lapangan voli dan 1 perkumpulan olahraga.

4.1.2. Profil Kampung *Cyber* RW 7 dan RW 8 Kelurahan Sumbertaman

Sesuai dengan Keputusan Walikota Probolinggo tentang Tim Pengelola Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo, Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman dibentuk dalam rangka meningkatkan pelayanan masyarakat dalam pemanfaatan teknologi informasi dan pengembangan internet sebagai media komunikasi global. Tujuan adanya media komunikasi global adalah mempercepat

proses pertukaran informasi perencanaan dan hasil-hasil pembangunan berbasis telematika dan juga memberdayakan masyarakat khususnya Kelurahan Sumbertaman. Dampak yang diharapkan dalam surat keputusan tersebut nantinya terjadi peningkatan interaksi dan koordinasi antara pemerintah dengan masyarakat kota Probolinggo melalui jaringan internet. Pemilihan lokasi Kampung *Cyber* di RW 7 dan RW 8 dikarenakan lokasi ini telah memenuhi beberapa kriteria yang telah ditetapkan oleh BAPPEDA seperti yang diungkapkan dalam wawancara peneliti dengan Kepala Seksi

Aplikasi Telematika Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Probolinggo:

Pemilihan lokasi di RW 7 dan RW 8 Kelurahan Sumbertaman dikarenakan lokasi tersebut telah memenuhi beberapa kriteria yang telah ditetapkan oleh BAPPEDA yaitu dari segi pendidikan, tingkat ekonomi, dan lainnya. (Sumber: Wawancara dengan Mar'ie Hendrianto, 19 November 2012)

Ide berdirinya Program Kampung *Cyber* berawal dari seorang warga RW 7 bernama Sugeng Raharjo yang kini menjabat sebagai ketua Tim Pengelola Program Kampung *Cyber*. Sugeng mengidamkan tentang layanan internet yang dapat diakses di lingkungan tempat dia tinggal. Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ketua Tim Pengelola Program Kampung *Cyber*:

Saya itu bermimpi gimana nantinya kalau lingkungan sini warganya bisa berinternetan. Mimpi saya berawal pas saat saya melihat berita di TV. Sekarang jamannya apa-apa pakai internet. Mau Buat kerja ataupun hiburan sekarang udah pakai internet. Ide ini saya sampaikan ke pak Budi Kris selaku Kepala Dinas BAPPEDA waktu itu. Setelah bertemu dengan pak Budi, ternyata pak Budi setuju dengan konsep saya. Lalu pak Budimenggodok konsep ini di BAPPEDA yang kebetulan selaras dengan konsep *e-government* untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya dalam urusan bisnis, serta hal-hal lain yang

berkenaan dengan pemerintahan. (Wawancara dengan Sugeng, 18 November 2012)

Program Kampung *Cyber* yang *launching* pada 20 Mei 2009 di Kelurahan Sumbertaman RW 7 dan RW 8 ini merupakan *Pilot Project* Pemerintah Kota Probolinggo dalam rangka kebijakan *e-government*. Jika Program ini berhasil nantinya akan diimplementasikan ke daerah-daerah lain di kota Probolinggo. Hal ini sebagaimana harapan Walikota Probolinggo Buchori yang diungkapkan dalam sambutan pembukaan *Kampung Cyber* yaitu akan menjadikan kota Probolinggo sebagai *City Cyber* yang artinya seluruh kota nantinya akan terkoneksi dengan internet. Selain itu, pembangunan *Kampung Cyber* di Kelurahan Sumbertaman RW 07 dan RW 08 merupakan salah satu upaya meningkatkan hubungan antara pemerintah dan masyarakat sekaligus mengembangkan kapasitas sumber daya lokal khususnya di Kelurahan Sumbertaman.

Keberadaan “Kampung *Cyber*” di Kelurahan Sumbertaman diharapkan menjadi pelopor bagi pemanfaatan teknologi informasi oleh masyarakat dalam mengembangkan kapasitas sumber daya lokal dan meningkatkan hubungan antara pemerintah dan masyarakat sehingga tercipta kerja sama yang sinergis untuk mewujudkan *Good Governance* dalam penyelenggaraan pemerintahan di kota Probolinggo. Saat ini telah beroperasi 50 unit jaringan speedy sebanyak, 2 unit *hotspot*, 2 unit anjungan internet mandiri, dan *website Kampung Cyber* di Kelurahan Sumbertaman. Keberadaan fasilitas tersebut telah dioperasikan oleh warga RW 07

dan RW 08 Kelurahan Sumbertaman khususnya akses internet melalui speedy sedangkan pemanfaatan *hotspot*, anjungan internet mandiri dan Pengelolaan *website*.

4.2. Gambaran Umum Penyelenggara Program Kampung Cyber.

Secara sederhana, penyelenggara sering dinyatakan sebagai para pihak, lintas pelaku, atau pihak-pihak yang terkait dengan suatu isu atau suatu rencana. Adapun pihak-pihak yang terkait dengan pengembangan Program Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman RW 7 dan RW 8 adalah PT. Telkom Kancatel Probolinggo dan BAPPEDA beserta *Change agent* atau disebut dengan Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* yang anggotanya ditunjuk langsung oleh Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA).

4.2.1. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Probolinggo

Kantor Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kota Probolinggo berada di tengah jantung Kota Probolinggo tepatnya berlokasi di Jalan Panglima Sudirman No. 19 Probolinggo dan tergabung dengan kompleks Kantor Walikota Probolinggo. Dalam kompleks Kantor Walikota Probolinggo tempat kantor Sekretariat Daerah Kota di dalamnya terdapat kantor Dinas Pendapatan, Pengelolaan Keuangan dan Asset, Kantor Badan Kepegawaian Daerah dan Sekretariat Daerah Kota Probolinggo.

Kantor BAPPEDA Kota Probolinggo terletak di lokasi yang sangat strategis sebagai suatu institusi yang bertanggung jawab dalam bidang perencanaan pembangunan daerah. Kantor BAPPEDA saat ini menempati lantai II memiliki beberapa ruangan kerja masing-masing ditempati oleh Kepala Badan, Sekretaris, Bidang Fisik dan Prasarana, Bidang Ekonomi, Bidang Sosial Budaya dan Bidang Data dan Litbang.

Program Kampung *Cyber* di Kelurahan Sumbertaman tersebut berada di bawah naungan BAPPEDA Kota Probolinggo. Berikut pernyataan Mar'ie tentang bentuk dukungan dari BAPPEDA terhadap Program Kampung *Cyber*:

Bentuk *support* dari BAPPEDA berupa aspek legalitas, bantuan berupa dana ataupun perlengkapan yang dibutuhkan untuk keberlangsungan Program tersebut. BAPPEDA juga membantu pengadaan repeater untuk memperluas jangkauan area *hotspot* sehingga perumahan Sumbertaman ini memiliki udara *wifi*. Tapi nantinya akan dibagi dua yaitu internet gratis dan internet berbayar. (Sumber: Mar'ie Hendrianto, 19 November 2012)

Selain itu BAPPEDA juga berperan dalam Pembentukan Tim Pengelola Kampung *Cyber* berdasarkan Surat Keputusan Walikota Probolinggo nomor 188.45/172/KEP/425.012/2009 tentang Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo. Pembentukan Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* ini bertujuan untuk melaksanakan kegiatan operasional Pengelolaan Program Kampung *Cyber*. Untuk mengkoordinasikan pelaksanaan Program Kampung *Cyber* dengan Tim Pengelola Program Kampung *Cyber*, BAPPEDA melakukan

sejumlah rapat koordinasi seperti yang tertera dalam dokumentasi kegiatan Program Kampung *Cyber*.

4.2.2. PT. Telkom Kancatel Probolinggo

Telkom Kancatel Probolinggo adalah kantor cabang dari PT. Telekomunikasi Indonesia Tbk. Salah satu layanan unggulan TELKOM di 2008 ini adalah TELKOM Speedy. TELKOM Speedy merupakan Layanan internet *access end to end* dari PT TELKOM dengan basis teknologi *Asymetric Digital Subscriber Line* (ADSL), yang dapat menyalurkan data dan suara secara simultan melalui satu saluran telepon biasa dengan kecepatan 1 Mbps dari Modem sampai BRAS (Broadband Remote Access Server) di sisi perangkat TELKOM. Dengan slogan "*Broadband Internet Access for Home and Small Office*" maka TELKOM Speedy menjadi solusi utama bagi akses broadband koneksi Internet tidak hanya di kalangan bisnis namun meluas sampai ke rumah-rumah.

BAPPEDA menggandeng PT. Telkom Kancatel Probolinggo sebagai rekan dalam penyelenggaraan Program Kampung *Cyber* dikarenakan PT. Telkom adalah penyedia layanan internet. Diharapkan ada hubungan timbal balik yang saling menguntungkan diantara kedua pihak. Berikut penjelasan dari Account Representatif Officer PT. Telkom Kancatel Probolinggo:

PT. Telkom memandang sebagai suatu usaha CSR namun didalamnya terdapat usaha marketing yang diharapkan. Disatu sisi PT. Telkom ingin sekali mencerdaskan bangsa dengan membuat masyarakat melek terhadap teknologi, dan di sisi lain masyarakat yang ingin

mendapat fasilitas lebih, dapat berlangganan SPEEDY. (Sumber: Wawancara dengan Ronny, 20 November 2012)

PT. Telkom Kancatel Probolinggo memberikan layanan internet 1Mbps untuk 2 buah titik *hotspot* untuk Program Kampung *Cyber* secara gratis. Selain itu, PT. Telkom Kancatel Probolinggo juga memfasilitasi kegiatan sosialisasi Program Kampung *Cyber* misalnya berupa alat peraga internet ataupun sebagai pembicara yang berhubungan dengan kegiatan sosialisasi Program Kampung *Cyber*. PT. Telkom Kancatel Probolinggo juga melakukan maintenance gratis jika ada kendala dalam kinerja layanan internet ataupun jaringannya.

4.3. Proses Penyelenggaraan Program Kampung *Cyber*

Program Kampung *Cyber* bertujuan untuk mengenalkan teknologi internet ke masyarakat. BAPPEDA menyadari bahwa penting bagi masyarakat untuk memanfaatkan penggunaan internet karena berbagai kelebihan yang ditawarkannya. Untuk itu BAPPEDA perlu menyusun formula yang tepat sebelum mengenalkan Program ini ke masyarakat luas. Hal ini bertujuan untuk menginformasikan semua yang berkaitan dengan kegiatan tersebut agar masyarakat memahami dan melakukan apa yang diinginkan dari tujuan berdirinya Program Kampung *Cyber*.

Berkaitan dengan penyelenggaraan Program Kampung *Cyber*, BAPPEDA sebagai *leading sector* (Lembaga Utama) pelaksanaan kegiatan ini melakukan penyelenggaraan Program Kampung *Cyber* melalui beberapa tahapan pelaksanaan. Seperti yang tertulis pada dokumentasi kegiatan Program Kampung *Cyber*, yang

pertama kali dilakukan oleh BAPPEDA adalah melakukan sebuah pertemuan dimana pimpinan rapatnya adalah Kepala BAPPEDA Kota Probolinggo yaitu Ir. Budi Krisyanto, M.Si. dengan mengundang beberapa pihak terkait yang terdiri dari BAPPEDA dan PT. Telkom, Tbk. Rapat koordinasi rencana pengembangan Program Kampung *Cyber* seperti yang tercantum dalam Nota Dinas nomor 050/425.201/2009 tanggal 27 Januari 2009, Perihal Rapat Koordinasi Rencana Pengembangan *e-government* Pemerintah Kota Probolinggo.

Dalam pertemuan ini membahas mengenai rencana pengembangan *e-Government* Pemerintah Kota Probolinggo. Adapun kegiatan rapatnya adalah rencana pengembangan Program Kampung *Cyber* dalam rangka perumusan langkah-langkah strategis kedepan, sehingga diperlukan koordinasi dengan penyelenggara terkait untuk membantu terwujudnya percepatan pengembangan Program Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman. Pada tanggal 1-3 Februari 2009 Tim kecil melakukan diskusi awal membahas rencana pengembangan *e-government* dengan lebih detail dan penyusunan skala prioritas dari daftar Program rencana pengembangan *e-government* Pemerintah Kota Probolinggo, dan minggu ke-2 bulan Februari 2009 mengundang SKPD dalam rangka *launching* “Program Kampung *Cyber*”.

Rapat tersebut menghasilkan pembicaraan tahap awal rencana pengembangan *e-government* Pemerintah Kota Probolinggo, terutama yang berhubungan dengan rencana pembentukan “Program Kampung *Cyber*”. Mar’ie Hendrianto mengungkapkan bahwa

Dalam langkah awal kita memutuskan bekerja sama dengan PT. Telkom untuk penyelenggaraan Program ini dan disambut positif oleh pihak Telkom. Selanjutnya melakukan koordinasi dengan pihak Telkom terkait dengan rencana pengembangan Program Kampung *Cyber* kedepannya. Dalam koordinasi yang dilakukan, melaksanakan strategi pentahapan pengembangan dengan skala prioritas. (Sumber: Wawancara dengan Mar'ie Hendrianto, 19 November 2012)

Selanjutnya, sesuai dengan Nota Dinas nomor 050/425.201/2009 tanggal 30 Januari 2009, Perihal Menggagas terwujudnya “Kampung *Cyber*” di Kota Probolinggo, mengadakan pertemuan di balai Kelurahan untuk menyusun Program Kampung *Cyber*. Dalam rapat ini menghasilkan bahwa Pemerintah Kota Probolinggo bekerja sama dengan PT. Telkom, tbk. Kancatel Probolinggo menggagas Program “Kampung *Cyber*” (Lingkungan internet) yang berlokasi di perumahan Sumbertaman Indah, RW 7 dan RW 8 Kelurahan Sumbertaman Kecamatan Wonoasih Kota Probolinggo. Tahapan ini selanjutnya melakukan pemasangan infrastruktur jaringan penunjang “Kampung *Cyber*” berupa:

- a. 2 buah anjungan internet bagi masyarakat
- b. 2 buah *Hotspot* area (layanan internet di lokasi umum)
- c. Pemasangan akses internet di 50 Kepala Keluarga

Tahapan selanjutnya adalah menerbitkan Surat Keputusan Walikota Probolinggo tentang Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo. Berikut gambar salinan surat Keputusan Walikota Probolinggo.

Dalam Surat Keputusan Walikota Probolinggo tersebut, berisikan juga tentang pembentukan Tim Pengelola Kampung *Cyber* atau bisa juga disebut dengan *change agent*. *Change agent* adalah orang-orang yang mampu memengaruhi sikap orang lain untuk menerima sebuah inovasi. *Change agent* bersifat resmi atau formal, ia mendapat tugas dari kliennya. Konsep *Change agent* dalam pengembangan Program Kampung *Cyber* ini digunakan oleh BAPPEDA untuk mengelola pengembangan Program Kampung *Cyber*. Kapabilitas Tim Pengelola Kampung *Cyber* ini tidak perlu diragukan karena semua dilandasi dengan hobi IT yang dilandasi dengan rasa senang.

Pemilihan pengurus secara legal ditunjuk oleh Walikota sesuai dengan surat keputusan Walikota Probolinggo Nomor: 188.45/172/KEP/425.012/2009 tentang Tim Pengelola Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo. Namun dalam surat tersebut tertera bahwa masa bakti pengurus hanya selama 2 tahun. Seperti yang dikemukakan oleh Sugeng,

Pemilihan pengurus awalnya ditunjuk oleh pak Walikota sesuai dengan nota dinas. Penunjukan atas dasar rekomendasi dari warga RW 7 dan RW 8. Namun dalam nota dinas tentang Tim Pengelola Kampung *Cyber*, masa bakti pengurus hanya selama 2 tahun. Harapannya kepengurusan ini tidak gonta ganti, bukan karena apa. Selain untuk menjaga kesolidan antar pengurus, nantinya akan ada kesusahan dalam memindah alat. Ganti pengurus otomatis alat-alat nantinya dipindah lagi ke pengurus yang baru. Memindah alat ini tidak gampang dan membutuhkan biaya. Mau pindah kabel telepon saja susah, harus ganti nomer baru, biaya lagi. Jaringan kabelnya udah kayak permanen gini. (Sumber: Sugeng, 18 November 2012)

Berkaitan dengan harapan Sugeng terkait masa kepengurusan Tim Pengelola Program Kampung *Cyber*, Mar'ie Hendrianto mengatakan sebagai berikut:

Untuk masa kepengurusan, berdasarkan Surat Keputusan dari bapak Walikota memang pada awalnya tertera hanya 2 tahun. Namun setelah dikoordinasikan melalui rapat-rapat yang diadakan, pihak BAPPEDA menetapkan batas waktu yang tidak ditentukan tentang masa kerja pengurus. Sampai sekarang susunan kepengurusan masih tetap. Pengurus laporan ke BAPPEDA, BAPPEDA laporan ke walikota. Bentuk dukungan dari BAPPEDA itu legalitas hukum, rapat koordinasi, bahkan dulu pengurus dalam tahun pertama sempat digaji oleh BAPPEDA. (Sumber: Wawancara dengan Mar'ie Hendrianto, 19 November 2012)

Berikut salinan lampiran Keputusan Walikota Probolinggo mengenai susunan keanggotaan Tim Pengelola Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo.

Dengan dibentuknya Tim Pengelola Program Kampung *Cyber*, maka ada tugas-tugas yang harus dikerjakan agar pelaksanaan Program Kampung *Cyber* berjalan dengan baik. Adapun tugas dari Tim Pengelola Kampung *Cyber* menurut data yang didapat dari dokumentasi kegiatan Program Kampung *Cyber* yaitu:

1. Melaksanakan kegiatan operasional Pengelolaan Kampung *Cyber* Kampung *Cyber* di Kelurahan Sumbertaman kota Probolinggo;
2. Menggali potensi dan sumber daya lingkungan sebagai bahan Pengelolaan Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman;
3. Mengupayakan sumber pembiayaan secara swadaya dalam Pengelolaan Kampung *Cyber*;
4. Melaksanakan updating website baik secara berkala maupun insidental sesuai kebutuhan;
5. MemBuat merencanakan dan pengembangan Pengelolaan Kampung *Cyber*;

6. Melaksanakan pemantauan dan evaluasi kegiatan pengelolaan serta pengembangan Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman kota probolinggo;
7. Melaporkan hasil pelaksanaan tugas kepada walikota.

Begitu juga data dokumentasi kegiatan Program Kampung *Cyber* mengatakan bahwa dalam melakukan koordinasi antar anggota Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* (*Change agent*), ada yang dinamakan dengan tata kerja. Berikut hasil penelitian yang didapat oleh peneliti mengenai tata kerja tersebut:

1. Dalam melaksanakan tugas dan fungsinya , ketua, sekretaris, bendahara, seksi wajib menerapkan prinsip koordinasi, integrasi dan sinkronisasi dalam Pengelolaan Kampung *Cyber*. Ketua wajib mengawasi bawahannya masing-masing dan bila terjadi penyimpangan agar mengambil langkah-langkah yang diperlukan;
2. Ketua bertanggungjawab memimpin dan mengkoordinasi bawahan masing-masing dan memberikan bimbingan serta petunjuk bagi pelaksanaan tugas bawahannya;
3. Ketua wajib mengikuti dan mematuhi petunjuk dan bertanggungjawab pada atasannya masing-masing serta menyampaikan laporan berkala tepat waktu;
4. Setiap laporan yang diterima oleh ketua dan bawahannya wajib diolah dan dipergunakan sebagai bahan untuk penyusunan laporan lebih lanjut dan untuk memberikan petunjuk kepada bawahannya.

Alur laporan pertanggungjawaban dari Tim Pengelola Kampung *Cyber* ini nantinya akan bertanggung jawab ke BAPPEDA. Setelah diterima oleh BAPPEDA kemudian diteruskan ke Walikota Probolinggo. Bentuk dukungan BAPPEDA untuk

Tim Pengelola Kampung *Cyber* misalnya dukungan dari aspek legalitas hukum, penyelenggaraan rapat koordinasi yang bertempat di kantor BAPPEDA, bahkan pada tahun pertama pembentukan Kampung *Cyber*, Tim Pengelola memperoleh gaji dari BAPPEDA.

Untuk memperjelas pembagian tugas Tim Pengelola Kampung *Cyber*, maka Tim Pengelola Kampung *Cyber* dibagi beberapa seksi. Dalam dokumentasi kegiatan Program Kampung *Cyber* dipaparkan beserta tugas tiap seksi yaitu:

1. Seksi Pengembangan Teknologi Informasi
 - a. Penyusunan rencana dan pelaksanaan Program di bidang Pengelolaan perangkat lunak atau *software* dan pemrograman sistem informasi / telematika;
 - b. Pelaksanaan bimbingan teknis pembinaan, pembangunan, dan pengembangan sistem informasi / telematika dan pemrograman;
 - c. Pengendalian dan pemanfaatan sistem telematika;
 - d. Pelaksanaan dan pengkoordinasian pengintegrasian berbagai sistem informasi/ telematika dan pemrograman;
 - e. Pelaksanaan pemberian bimbingan teknis dan peningkatan kapasitas di bidang teknologi informasi / telematika
2. Seksi Pengembangan Sumber Daya Manusia
 - a. Melaksanakan pelatihan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi bagi warga Kelurahan Sumbertaman;

- b. Memberikan diklat instruktur bidang keahlian teknologi informasi dan komunikasi untuk Pengelolaan Kampung *Cyber*.

3. Seksi Pengelolaan Data Elektronik dan Website

Seksi Pengelolaan data elektronik dan website mempunyai tugas melaksanakan pemutakhiran dan updating website. Untuk melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, seksi Pengelolaan data elektronik dan website mempunyai fungsi:

- a. Penyusunan rencana dan pelaksanaan Program di bidang Pengelolaan data elektronik;
- b. Penyiapan standar, prosedur, pembangunan dan pengembangan data elektronik website;
- c. Pelaksanaan bimbingan teknis dan peningkatan kapasitas bagi Pengelola data elektronik dan website;
- d. Pemeliharaan terhadap website

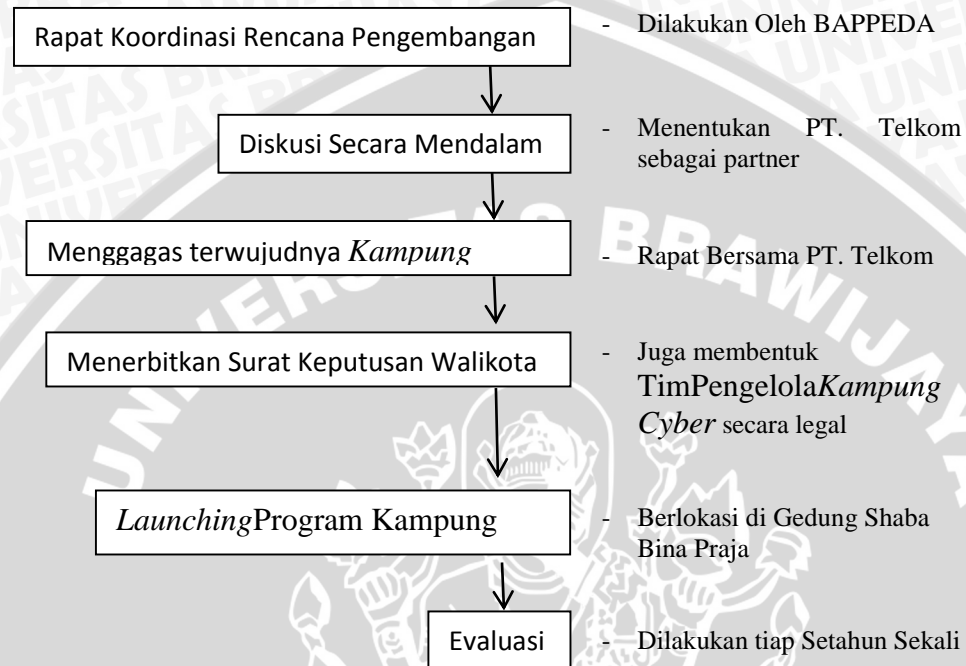
Tahapan selanjutnya adalah mengadakan acara *Launching* Program Kampung *Cyber* Kelurahan Sumbertaman yang diselenggarakan pada tanggal 20 Mei 2009 bertempat di Shaba Bina Praja Kantor Walikota Probolinggo dan disambut langsung secara resmi oleh Buchori sebagai Walikota Probolinggo. Acara *launching* Kampung *Cyber* ini dihadiri oleh seluruh perwakilan instansi pemerintahan kota Probolinggo, perwakilan dari Tim Pengelola Kampung *Cyber* serta perwakilan dari pihak PT. Telkom Kancatel Probolinggo.

Setelah acara *launching* Kampung Cyber terselenggara, Tim Pengelola Kampung Cyber bersama BAPPEDA melakukan kegiatan evaluasi. Tahapan evaluasi ini dilakukan secara berkelanjutan sampai sekarang. Evaluasi dilakukan setahun sekali yang dikoordinasikan oleh para penyelenggara seperti pada wawancara berikut ini:

Tiap setahun sekali BAPPEDA selalu mengadakan evaluasi dengan pihak PT. Telkom dan Tim Pengelola Kampung Cyber. Kita selalu mendengarkan masukan dari Tim Pengelola Kampung Cyber. Masukan tersebut misalnya terkait dengan jaringan internet yang lambat, selanjutnya kita koordinasikan dengan pihak PT. Telkom untuk mengatasi masalah tersebut dan pada akhirnya ditemukan pemecahannya. (Sumber: Wawancara dengan Mar'ie Hendrianto, 19 November 2012)

Tahapan ini sangat penting untuk mencari jalan keluar terkait hambatan-hambatan untuk melakukan pendifusian serta bertujuan untuk percepatan pengembangan Program Kampung Cyber ini.

Gambar 5. Tahapan Penyelenggaraan Program Kampung Cyber



(Sumber: Data diolah oleh Peneliti)

Upaya pengenalan inovasi pemanfaatan internet pada Program Kampung Cyber secara resmi dilakukan pada saat *Launching Program Kampung Cyber*. Secara simbolis *launching* dilakukan di ruang Sabha Bina Praja yang dihadiri oleh Sekda Johnny Haryanto, Kepala PT. Telkom Probolinggo Bayu Aji Widodo, para kepala satuan kerja PEMKOT Probolinggo, dan perwakilan masyarakat. Acara *launching* tersebut sekaligus mengenalkan beberapa pemanfaatan internet secara positif yang dapat dilakukan oleh masyarakat Kampung Cyber.

Pada saat *launching* Kampung Cyber, Tim Pengelola Kampung Cyber mencoba melakukan beberapa peragaan mengenai keunggulan Teknologi Informasi di hadapan

warga. Peragaan di depan warga seperti ini sangat diperlukan untuk menarik minat masyarakat karena masyarakat akan mengetahui bahwa internet ternyata memiliki kelebihan yang sebelumnya mungkin belum dilihat secara langsung oleh warga Kampung *Cyber*. Seperti yang dikemukakan oleh Seksi Humas / Informasi Publik

Program Kampung *Cyber* Suwarno sebagai berikut:

Saat *launching* yang dilaksanakan di gedung shaba Bina Praja Kantor Walikota Probolinggo, kita mencoba untuk menggebyarkan acara itu. Dimana kita mencoba peresmian melalui teleconference. Kita dilantik (Pelantikan Tim Pengelola Kampung *Cyber*) di gedung shaba Bina Praja, sementara masyarakat yang di Sumbertaman bisa melihat. (Sumber: Wawancara dengan Suwarno, 19 November 2012)

Saat acara *launching* Program Kampung *Cyber*, Buchori dalam pidatonya selaku Walikota Probolinggo mengatakan bahwa:

Pembangunan Kampung *Cyber* di Kelurahan Sumbertaman merupakan salah satu upaya meningkatkan hubungan antara pemerintah dengan masyarakat sekaligus mengembangkan kapasitas sumber daya lokal khususnya di Kelurahan sumber tama. (Sumber: Dokumentasi Kegiatan Program Kampung *Cyber* BAPPEDA)

Pengurus juga melakukan kegiatan komersialisasi internet. Pengurus melakukan pendataan pengguna Teknologi Informasi dalam rangka pemetaan untuk mengetahui kondisi riil masyarakat/warga yang akan dan berpotensi memanfaatkan fasilitas Program *Kampung Cyber* ke depan. Pendataan pengguna Teknologi Informasi masyarakat/warga Kelurahan Sumbertaman dilakukan oleh pengurus *Kampung Cyber*, dengan materi (Dokumentasi BAPPEDA Kegiatan Program Kampung *Cyber*):

- Pendataan jalur koneksi internet warga
- Jumlah warga yang sudah terkoneksi internet.

- Jumlah warga yang memiliki komputer namun belum terkoneksi internet
- Jumlah warga yang memiliki anak setingkat SMP/SMA sebagai sasaran pengguna fasilitas *Kampung Cyber*.

Kegiatan pendataan pengguna TI ini selain untuk memetakan kondisi riil warga *Kampung Cyber*, tetapi juga bertujuan untuk komersialisasi Program *Kampung Cyber*. Meskipun Program *Kampung Cyber* ini ada anggaran dari BAPPEDA, namun Tim Pengelola *Kampung Cyber* juga ingin berjalan dengan mandiri. Dana yang didapat dari warga tentunya nanti akan kembali ke warga untuk hal pengembangan Program *Kampung Cyber* di Kelurahan Sumbertaman ini.

Untuk komersialisasi ini, Tim Pengelola Program *Kampung Cyber* “menjual” internet ke warga yang berkeinginan untuk menikmati fasilitas internet di rumah. Hal yang didapat selain kenyamanan warga menggunakan internet di rumahnya, tentunya kecepatan internet yang didapat akan meningkat. Hasil pendataan pengguna TI pada warga *Kampung Cyber* menemukan jumlah warga yang berpotensi untuk memakai internet seperti yang dikemukakan oleh Rony perwakilan pihak PT. Telkom Kancatel Probolinggo:

Pendataan ini sangat berguna untuk menemukan warga yang berpotensi untuk berlangganan internet. Seperti warga yang memiliki komputer atau laptop namun belum berlangganan internet, kita lakukan pendekatan agar mereka berlangganan. Kalau kita data, pelanggan speedy yang berasal dari *Kampung Cyber* kurang lebih 50 pelanggan. Sisanya mungkin berlangganan melalui Flexy (Jaringan internet CDMA), atau mungkin menggunakan kartu GSM dari Telkomsel. (Sumber: Rony 20 November 2012)

Untuk mengatasi keinginan masyarakat yang tidak bisa dipenuhi pengurus misalnya keinginan masyarakat untuk berinternet secara gratis di rumahnya, pengurus mencoba untuk memberikan pengertian kenapa harus ada biaya untuk berinternet di rumah. Setelah menyampaikan penjelasan kepada warga, akhirnya terjadi pengertian terkait hal tersebut. Menurut Sugeng, jumlah pemakai internet yang membayar naik turun. Hal ini dikarenakan kebutuhan masyarakat akan internet berbeda. Ada yang berinternet hanya menggunakan untuk kepentingan email, atau hanya untuk browsing. Namun ada juga pengguna yang dibuat untuk keperluan download. Berikut pernyataan Sugeng:

Instalasi internet di rumah membutuhkan biaya. Kita harus membeli repeater, kalau yang memakai komputer biasa masih beli kabel lan dan modem. Belum lagi jatah bandwidth dari PT. Telkom kan terbatas. Paket internet yang kita sediakan ada yang *volume based* dan *Time based*. Ada warga yang membeli paket Time based 50 jam tapi dalam sebulan pun pakatnya belum habis. Setelah kita tanya ternyata dia berinternet hanya untuk mengirim email. Dari upaya komersialisasi ini sekaligus kita data mengetahui berapa jumlah pemakai internet di *Kampung Cyber* ini. Data ini sedikitnya membantu kami untuk menggambarkan jumlah warga yang berlangganan internet dari sebelum sebelum dan sesudah Program kampung *Cyber* berjalan. (Sumber: Wawancara dengan Sugeng, 18 November 2012)

Dari pendataan tersebut Mar'ie Hendrianto juga mengemukakan bahwa:

Pada saat awal Program Kampung *Cyber* berjalan terjadi peningkatan pelanggan internet. Pada setahun setelah upaya komersialisasi ini berjalan terjadi pengurangan pelanggan sekitar 30% dan saat ini sudah cenderung stabil tidak turun tidak naik. Total kira-kira kita kehilangan 40% pelanggan dari awal terbentuknya upaya komersialisasi ini. (Sumber: Wawancara dengan Mar'ie Hendrianto, 19 November 2012)

4.4. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini berdasarkan pada focus penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Internet) Pada Tahapan Implementasi Dan Konfirmasi Dalam Proses Difusi Inovasi Yang Dilakukan Oleh BAPPEDA (Badan Perencanaan Pembangunan Daerah) Di Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo.

4.4.1. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Internet) Pada Tahapan Implementasi Dan Tahapan Konfirmasi Dalam Proses Difusi Inovasi Yang Dilakukan Oleh BAPPEDA (Badan Perencanaan Pembangunan Daerah) Di Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo.

Adanya suatu Program baru yang muncul di kalangan masyarakat menimbulkan berbagai respon dari masyarakat yang membutuhkan perhatian dari para penyelenggara Program Kampung *Cyber*. Program ini berjalan tidak hanya mengenalkan kepada masyarakat, tapi harus dilakukan kontrol dan pengawasan terhadap Program dan selanjutnya dilakukan evaluasi agar Program ini berjalan dengan baik.

Honig (2006, h. 17) menyatakan individu-individu merupakan mediator yang signifikan dalam difusi dan implementasi dengan cara-cara yang bervariasi. Individulah sebenarnya yang menjadi pusat dalam studi difusi maupun implementasi kebijakan. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pihak penyelenggara dalam upaya

difusi inovasi pemanfaatan internet mulai dengan upaya pelatihan, persuasi, publikasi, dan mengadakan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan pemanfaatan internet. Cara ini ditempuh agar masyarakat mengenal, tertarik, selanjutnya memutuskan untuk mengimplementasikan pemanfaatan internet dan mengkonfirmasi pemanfaatan internet sehingga masyarakat menemukan jawaban bahwa teknologi internet berguna bagi masyarakat. Ketika peneliti melakukan upaya penelitian dengan cara melakukan wawancara, peneliti menemukan berbagai macam respon yang berkaitan dengan upaya difusi inovasi Program Kampung *Cyber*.

4.4.1.1. Tahapan Implementasi

Dalam penelitian ini, inovasi yang diteliti adalah pengenalan internet kepada masyarakat Kelurahan Sumbertaman yang terwujud dalam Program Kampung *Cyber*. Program ini diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Probolinggo melalui BAPPEDA. Sugeng Raharjo, selaku Ketua Tim Kampung *Cyber* Sumbertaman mengatakan tentang latar belakang berdirinya Program Kampung *Cyber* sebagai berikut:

Dengan adanya Kampung *Cyber* ini diharapkan masyarakat dapat berkomunikasi satu sama lain. Kebutuhan masyarakat khususnya mengenai teknologi informasi dan komunikasi ini dapat diterima dan dikirim dengan cepat, tepat, dan murah. Nantinya dari apa yang sudah diwujudkan dengan Kampung *Cyber* ini, kita ingin menjalin lagi kepada masyarakat dunia usaha. Dimana masyarakat dunia usaha diharapkan dapat tampil di Program Kampung *Cyber* melalui pembuatan *website* tentang usahanya misalnya. (Sumber: Wawancara dengan Sugeng, 18 November 2012)

Pembangunan Kampung *Cyber* di Kelurahan Sumbertaman tentu harus diiringi peningkatan sarana dan prasarana serta kapasitas sumberdaya aparatur pemerintah dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga perangkat untuk memfasilitasi komunikasi informasi, baik perangkat keras ataupun perangkat lunak dan SDM secara bertahap terus dikembangkan. Dalam hal ini BAPPEDA menjalin kerjasama dengan PT. Telkom sebagai penyedia sarana yang dibutuhkan terkait dengan pembangunan Kampung *Cyber* seperti yang dikemukakan oleh Account Representatif Officer PT. Telkom Kancatel Probolinggo:

Waktu Program Kampung *Cyber* dibuat, kita dari PT. Telkom memang lagi gencar-gencarnya sosialisasi internet, kebetulan pak Budi dari BAPPEDA mengajak kita untuk kerjasama. Dari hasil diskusi kecil itu kemudian kita sinergikan Program tersebut agar bermanfaat buat masyarakat dan menguntungkan buat Telkom (Sumber: Wawancara dengan Ronny, 20 November 2012)

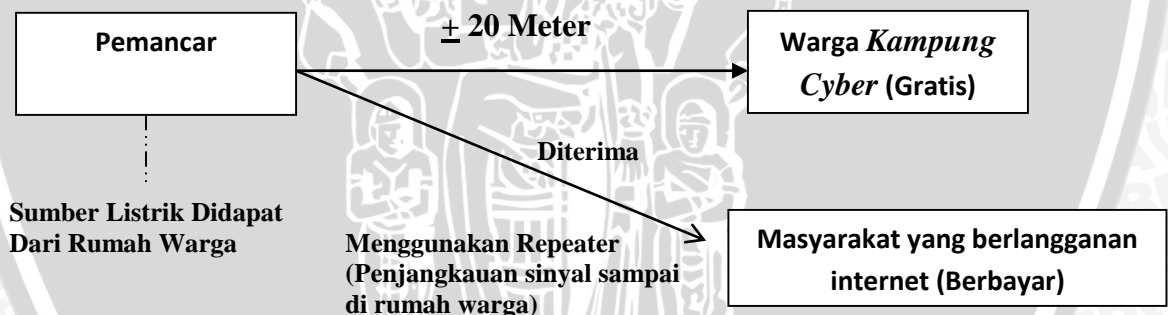
Inovasi pada Program Kampung *Cyber* adalah pemanfaatan teknologi internet di mana dalam penggunaannya memerlukan perangkat pendukung seperti jaringan internet dan sebuah laptop atau PC (*Personal Computer*). Tanpa adanya salah satu perangkat pendukung tersebut, pemanfaatan internet tidak bisa dilakukan.

Syarat mutlak untuk mengikuti Program Kampung *Cyber* adalah masyarakat cukup mempunyai alat yang dapat mengakses internet misalnya seperti komputer, laptop, handphone atau perangkat lain. Nantinya jaringan internet ini dapat dihubungkan dengan kabel lan atau *wifi* yang terhubung dengan modem *hotspot*. Pada Program Kampung *Cyber*, PT. Telkom menyediakan Anjungan Internet Mandiri

(AIM) bagi masyarakat yang ingin mengakses internet namun tidak memiliki perangkat untuk berinternet.

Bagi masyarakat yang ingin menikmati fasilitas internet secara gratis, dapat mendekati lokasi *hotspot* yang telah ditentukan. Masyarakat cukup membawa perangkat yang dapat menangkap sinyal *wifi*. Internet gratis juga dapat menggunakan fasilitas AIM yang juga telah disediakan di beberapa tempat. Untuk masyarakat yang ingin menggunakan internet di rumahnya sendiri, cukup menyediakan repeater untuk memperluas jangkauan sinyal *wifi*.

Gambar 6. Konsep Program Kampung Cyber



(Sumber: Data diolah oleh peneliti)

Pihak penyelenggara menyediakan AIM (Anjungan Internet Mandiri) untuk memfasilitasi masyarakat yang tidak mempunyai perangkat pendukung dalam menggunakan internet. Selain AIM, juga terdapat *hotspot* yang menyediakan jaringan internet gratis. Pengadaan fasilitas seperti ini sangat penting untuk mendukung

kelancaran Program Kampung *Cyber* bagi masyarakat yang tidak memiliki perangkat pendukung.

Menurut Rogers (1983, h. 12) terdapat lima karakteristik inovasi yang dapat memengaruhi keputusan terhadap pengadopsian suatu inovasi. Umumnya inovasi yang oleh para calon pemakainya dipandang punya keuntungan relatif lebih tinggi, lebih sesuai, dapat dicoba dan bisa diamati hasilnya, serta tidak terlalu rumit akan lebih cepat diadopsi dari pada inovasi lain yang kurang. Karakteristik tersebut meliputi:

1. Keunggulan relatif yaitu derajat dimana suatu inovasi dianggap lebih baik atau unggul dari yang pernah ada sebelumnya. Pada masyarakat kampung *cyber*, sebagian besar informan mengatakan bahwa internet memiliki kelebihan dibandingkan dengan media sebelumnya. Seperti pernyataan yang dikemukakan oleh Bagas berikut ini:

Saya pikir internet memang memiliki beberapa keunggulan yang tidak dimiliki oleh koran misalnya. Bahkan berita yang besoknya akan ditayangkan di koran sudah ada lebih dahulu di internet. (Sumber: Wawancara dengan Bagas, 27 Januari 2013)

Semakin besar keuntungan relatif suatu inovasi diketahui, semakin cepat kemungkinan pengadopsiannya.

2. Kompabilitas yaitu derajat dimana inovasi tersebut dianggap konsisten dengan nilai-nilai yang berlaku, pengalaman masa lalu dan kebutuhan pengadopsi. Sudah tidak dipungkiri bahwa internet selalu melekat dengan citra penggunaan

terhadap konten pornografi. Isu inilah yang cukup meresahkan masyarakat kampung *cyber* saat internet dikenalkan.

Saya akui saya khawatir terhadap konten pornografi mas. Bagaimana tidak, sangat mudah bagi anak-anak untuk menggunakan internet. Memang cukup meresahkan bagi saya. (Sumber: Wawancara dengan Agung, 28 Januari 2013)

Dari 12 informan terpilih, 8 informan mengatakan bahwa keberadaan internet tidak akan merusak nilai/norma yang berlaku di masyarakat. Sedangkan 4 informan mengatakan bahwa internet merusak nilai/norma yang berlaku di masyarakat. Gagasan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma sosial yang lazim akan tidak diadopsi secepat inovasi yang sesuai dengan nilai/norma yang berlaku di masyarakat.

3. Kerumitan yaitu derajat dimana inovasi dianggap sebagai suatu yang sulit untuk dipahami dan digunakan. Hal ini wajar mengingat keberadaan internet adalah sesuatu yang baru bagi masyarakat RW 07 dan RW 08 Kelurahan Sumbertaman. Dari 12 informan, 8 informan mengatakan bahwa mereka kesulitan dalam menggunakan internet. Gagasan baru yang lebih mudah dipahami akan lebih cepat diadopsi. Masyarakat yang menganggap inovasi ini rumit, maka proses pengadopsiannya akan berjalan dengan lambat.
4. Kemampuan diujicobakan yaitu derajat dimana suatu inovasi dapat diujicoba batas tertentu. Suatu inovasi yang dapat dicoba, mengurangi ketidakpastian orang yang mempertimbangkan untuk mengadopsinya. Inovasi sebaiknya harus

mampu menunjukkan (mendemonstrasikan) keunggulannya seperti yang dikatakan oleh Sunarno sebagai berikut:

Saya sangat terkesan pada fitur dan kecanggihan yang ditawarkan oleh internet pada kegiatan Launching Program Kampung *Cyber*. Masyarakat dapat mencoba fitur internet yang dipandu oleh Tim Pengelola Program Kampung *Cyber*. (Sumber: Wawancara dengan Sunarno 28 Januari 2013)

Sangat penting masyarakat memiliki kesan yang baik tentang fitur yang ditawarkan oleh internet agar masyarakat memiliki ketertarikan untuk mempelajari teknologi internet. Suatu inovasi yang dapat di uji-cobakan dalam seting sesungguhnya umumnya akan lebih cepat diadopsi. Jadi, agar dapat dengan cepat diadopsi, suatu inovasi sebaiknya harus mampu menunjukkan (mendemonstrasikan) keunggulannya.

5. Kemampuan diamati, derajat dimana hasil suatu inovasi dapat terlihat oleh orang lain. Dari 12 informan terpilih semua mengatakan bahwa mereka dapat melihat keunggulan internet. Seperti yang dialami oleh Sunarno yang dapat melihat keunggulan internet saat peragaan internet di launching Program Kampung *Cyber*.

Pas kegiatan launching Program Kampung *Cyber* saya dapat melihat kecanggihan internet dan kayaknya memang nanti dapat diaplikasikan. (Wawancara dengan Sunarno, 28 Januari 2013)

Dalam kegiatan tersebut, informan dapat melihat secara langsung keunggulan yang ditawarkan oleh internet. Semakin mudah seseorang melihat hasil dari

suatu inovasi, semakin besar kemungkinan orang atau sekelompok orang tersebut mengadopsi.

Berdasarkan karakteristik inovasi diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar masyarakat kampung *cyber* memandang baik suatu inovasi berdasarkan karakteristik inovasi (internet). Karakteristik inovasi (internet) yang menghambat proses penyebaran inovasi kepada masyarakat adalah “kerumitan”. Sebagian besar masyarakat mengalami kesulitan dalam menggunakan internet.

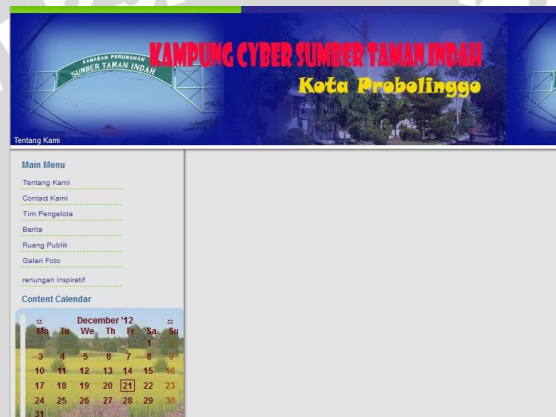
Penelitian ini ditujukan bagi masyarakat yang belum mengetahui teknologi internet agar dapat dilihat perbedaan dari sebelum adanya Program Kampung dan setelah program tersebut dilaksanakan. Dalam pengenalan inovasi, pemilihan media massa seperti koran digunakan seperti yang diungkapkan oleh Mar’I selaku:

Program ini kita kenalkan kepada masyarakat kota Probolinggo, khususnya masyarakat Sumbertaman bahwa saat ini sudah ada yang namanya Program Kampung *Cyber*. Kita jelaskan apa itu Program Kampung *Cyber* melalui pemberitaan koran. Kita pilih koran Jawapos melalui Radar Bromo. Pemilihan Jawapos karena koran ini kita lihat pelanggannya banyak dengan harapan yang membaca berita Program Kampung *Cyber* ini juga banyak. (Sumber: Wawancara dengan Mar’ie Hendrianto, 19 November 2012)

Selain media koran, penyelenggara juga membuat website Kampung *Cyber* supaya masyarakat yang ingin tahu tentang Program Kampung cukup dengan mengakses website Program Kampung *Cyber*. Pembuatan website berisikan tentang informasi program kampung *cyber* Probolinggo. Namun konten dalam website dirasakan oleh peneliti belum cukup informatif dan tidak melakukan pembaharuan konten. Di lingkungan Kampung *Cyber* Sumbertaman, pengurus juga memasang

spanduk agar masyarakat umum mengetahui eksistensi Program Kampung Cyber yang sedang berjalan.

Gambar 7. Homepage Website Kampung Cyber



(Sumber: http://sumbertaman.KampungCyber-probolinggo.net/index.php?option=com_frontpage&Itemid=1)

Gambar 8. Spanduk Program Kampung Cyber



(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Penggunaan media cetak berupa spanduk yang bertuliskan "Kawasan Berbasis Teknologi Informasi Sumbertaman Kampung *Cyber* Kota Probolinggo" juga digunakan oleh Tim Pengelola Kampung *Cyber*. Spanduk diletakkan di beberapa titik lokasi strategis RW 7 dan RW 8 Kelurahan Sumbertaman agar masyarakat dapat melihat.

Untuk sumber informasi mengenai internet pertama kali pada masyarakat yang terlibat dalam Program Kampung *Cyber*, sebagian besar informan mengetahui Program Kampung *Cyber* melalui Pengurus atau Tim Pengelola Kampung *Cyber* yaitu sebanyak 5 informan. Sedangkan yang mengetahui dari warga lain dan keluarga masing-masing sebesar 3 informan. Sisanya yakni sebesar 1 sumber informasi pertama kali didapat melalui media massa. Dapat dianalisa mengenai dari saluran manakah informasi pertama kali didapat oleh masyarakat. Hasil penelitian ternyata menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat mengetahui internet pertama kali dari pengurus (Tim Pengelola Program Kampung *Cyber*) dan peran serta masyarakat dalam penyebaran baik ke masyarakat lain atau ke keluarganya.

Dari 12 informan (masyarakat) terpilih, 10 informan memiliki ketertarikan terhadap penggunaan internet. 2 informan menjawab tidak memiliki ketertarikan terhadap internet. Dari sini dapat diketahui bentuk sikap masyarakat terkait informasi mengenai internet yang dilakukan oleh pihak penyelenggara Program Kampung *Cyber*. Peneliti ingin mengetahui alasan ketidaktertarikan informan mengenai internet. Berikut hasil wawancara oleh informan yang tidak memiliki ketertarikan terhadap internet,

“Saya masih ragu untuk menggunakan internet. Orang tua seperti saya udah telat mau belajar beginian. Lagian mau coba belajar internetan saya tidak punya komputer”
(Sumber: Kusmiyadi, 22 Januari 2013). Alasan berbeda diungkapkan oleh informan lain mengenai ketidaktertarikan terhadap internet:

Semakin saya tahu mengenai internet ini yang katanya bisa mengambil video atau menontonnya, saya jadi khawatir dengan keberadaan internet ini. Kekhawatiran saya khususnya pada anak-anak yang rasa ingin tahunya tinggi sekali (Sumber: Wawancara dengan Edi Sofyanti, 16 Januari 2013)

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan sebesar masing-masing 5 informan mengaku bahwa pengurus dan warga lain lah yang berperan dalam mempersuasi untuk menggunakan internet. Sisanya yakni sebesar 2 informan menjawab terpersuasi karena dorongan dari keluarga. Ini menunjukkan bahwa masyarakat juga aktif dalam menyebarkan Program Kampung *Cyber* baik itu mempersuasi masyarakat lain ataupun keluarganya. Terlihat bahwa bukan hanya pengurus saja yang berperan, namun keberhasilan program ini juga didapat karena dukungan secara aktif dari masyarakat.

Pengaruh keputusan adopsi masyarakat juga terlihat pada hubungan antar keluarga. Sebanyak 2 informan terpilih memilih keluarga yang mempersuasi untuk menggunakan internet. Seperti yang diungkapkan oleh Bagas, salah satu informan terpilih mengatakan,

Saya awalnya cuek dengan keberadaan internet. Tapi anak saya menyuruh saya untuk belajar internet katanya banyak manfaatnya bisa untuk kerja, hiburan, lihat berita. Anak saya *nyuruh* saya belajar

internet ya pas ada Program Kampung *Cyber* itu. (Sumber: Wawancara dengan Bagas, 27 Januari 2013)

Sedangkan Agung, salah satu informan terpilih juga mengaku bahwa warga lain yang berperan dalam mempersuasi untuk mengadopsi internet. Berikut petikan wawancaranya:

Saat saya ngobrol dengan pak Tanto Walonno, beliau bercerita kalau pekerjaannya terbantu dengan adanya internet. Ya saya coba dulu berinternetan pake laptop kantor. Pake *wifi* yang di jalan kembar itu. (Sumber: Wawancara dengan Agung, 20 Januari 2013)

Tanto Walono adalah salah satu informan yang terpilih oleh peneliti. Tanto Walono digolongkan sebagai kategori pengadopsi Inovator karena dapat dilihat kecepatan adopsi internet yang tidak membutuhkan waktu yang lama (kurang dari 1 bulan). Berikut pernyataan Tanto Walono yang mengaku mengadopsi Internet karena pengaruh dari Tim Pengelola Kampung *Cyber*:

Setelah pak Sugeng mengenalkan pemanfaatan internet pada saat launching Program Kampung *Cyber*, saya langsung ngurusi speedy Buat langganan internet. Saya rasa memang pekerjaan saya sangat terbantu yaitu pengiriman data lewat internet yaitu email. (Sumber: Wawancara dengan Tanto Walono, 17 Januari 2013)

Selain Tanto Walono, Budi juga mengaku bahwa dia mengadopsi internet karena pengaruh dari ajakan Tim Pengelola Kampung *Cyber*. Berikut hasil wawancara dengan Budi:

Seminggu setelah launching saya langsung cari tahu ke Telkom bagaimana langganan Speedy. Untuk sebuah manfaat yang didapat dari internet, 200 ribu per bulan itu wajar lah mas. Daripada saya harus ke ATM untuk liat uang masuk atau transfer dana. Kan penggunaan internet gak hanya ini aja, saya bisa liat video di youtube atau gantian dipake anak saya. (Sumber: Wawancara dengan Budi, 16 Januari 2013)

Tujuan Program Kampung *Cyber* diselenggarakan untuk mendifusikan suatu hal yang baru yaitu teknologi internet kepada masyarakat Kelurahan Sumbertaman RW 7 dan RW 8 yang masih awam tentang internet. Maka dari itu tujuan Program Kampung *Cyber* ini perlu dikomunikasikan dengan baik agar terjadi suatu pemahaman bersama atau *mutual understanding* dengan masyarakat kampung *cyber* tentang penggunaan internet sehat melalui saluran komunikasi tertentu.

Saluran komunikasi sangat penting peranannya dalam proses penyebaran inovasi. Dengan adanya saluran komunikasi maka pesan atau inovasi akan tersebar kepada masyarakat. Menurut Rogers (1983, h. 14), pemilihan saluran komunikasi paling tidak memperhatikan tujuan diadakannya komunikasi dan karakteristik penerima.

Pada pembahasan sebelumnya tentang karakteristik inovasi, ditemukan bahwa sebagian besar masyarakat kampung *cyber* menganggap internet adalah sesuatu yang rumit. Maka dari itu, pengurus menyebarkan inovasi pemanfaatan internet melalui saluran komunikasi antarpribadi. Hal ini seperti yang terlihat pada penyebaran inovasi yang ditujukan pada kelompok ibu-ibu PKK, pemilihan ketua RT berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sekaligus memberikan pengetahuan tentang internet kepada masyarakat, dan kegiatan informal dari pengurus. Menurut Rogers (1983, h. 31) “saluran antar pribadi melibatkan pertemuan tatap muka antara dua orang atau lebih. Saluran ini lebih efektif untuk menghadapi penolakan dan keengganan pada sebagian komunikasi”.

Komunikasi kelompok menurut Deddy Mulyana (2005, h. 82) adalah “sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama (adanya saling kebergantungan), mengenal satu sama lainnya dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut meskipun setiap anggota boleh jadi punya peran berbeda”.

Gambar 9. Pelatihan Internet Ibu PKK



(Sumber: Dokumentasi BAPPEDA Kegiatan Program Kampung Cyber)

Dalam penyebaran inovasi terhadap kelompok ibu-ibu PKK, pengurus mengadakan pelatihan pelatihan internet. Pada pelatihan internet yang ditujukan untuk kelompok ibu-ibu PKK sangat besar peranannya dalam penyebaran inovasi meskipun itu hanya dalam lingkup kelompok. Hasil wawancara peneliti dengan Sugeng mengatakan bahwa pelatihan tersebut mendapat respon positif dari kelompok ibu-ibu PKK. Hafiludin adalah salah satu informan yang terpersuasi oleh warga lain dalam mengadopsi teknologi internet melalui pelatihan internet ibu PKK mengatakan bahwa:

Kemarin pas pelatihan PKK, ibu Pranoto selaku Ketua PKK mengatakan berbagai macam pemanfaatan internet. Kekhawatiran saya tentang pengawasan anak terhadap penggunaan negatif internet sudah terjawab dengan pelatihan Ibu PKK kemarin yang disampaikan oleh bu Pranoto. Saya akhirnya memutuskan untuk berlangganan internet ke pak Sugeng. (Sumber: Wawancara dengan Hafiludin, 28 Januari 2013)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan harusnya diadakan dalam intensitas yang sering agar terjadi pemahaman penggunaan internet sehat di kalangan ibu-ibu. Namun sayangnya pelatihan seperti ini hanya berlangsung sekali. Padahal peranan komunikasi kelompok pada ibu-ibu PKK ini penting dalam membujuk seseorang atau kelompok untuk mengadopsi atau menolak suatu inovasi.

Apa yang terjadi pada kelompok ibu-ibu PKK adalah bentuk efek difusi. Tekanan-tekanan sistem terhadap pengadopsian juga berubah begitu proporsi anggota sistem yang mengadopsi meningkat. Rogers (1983, h. 234) menyebut peningkatan tekanan jaringan antar pribadi ini sebagai efek difusi. Apabila pada sebagian besar anggota PKK sudah menerima dan memutuskan untuk memanfaatkan teknologi internet, maka anggota yang lain akan tertekan untuk memutuskan penggunaan internet.

Jika pelatihan tersebut dilaksanakan sesering mungkin, maka akan terjadi persamaan visi terhadap Program Kampung *Cyber* yang mengarah ke hal positif mengingat respon masyarakat pada pelatihan tersebut ternyata disambut secara positif. Dampak yang dirasakan juga nantinya akan dirasakan oleh masyarakat di luar kelompok ibu-ibu PKK. Dari satu kelompok ibu-ibu PKK, berita baik tentang inovasi pasti akan menyebar ke warga lainnya di luar kelompok ibu-ibu PKK. Misalnya

penyebaran inovasi ini dimulai dari lingkup keluarga, dari lingkup keluarga menyebar luas ke warga lain.

Selain kegiatan pada pelatihan kelompok ibu-ibu PKK, dalam upaya pendifusian pada Program Kampung *Cyber*, penyelenggara juga melakukan kegiatan Pemilihan Ketua RT berbasis Teknologi Informasi untuk menyampaikan pesan tentang pemanfaatan internet. Penyelenggaraan kegiatan ini bertujuan agar masyarakat dapat tentunya membuka wawasan tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kegiatan ini selanjutnya kegiatan ini diselingi dengan ajakan dari pengurus ke masyarakat untuk memanfaatkan teknologi internet.

Sugeng dalam wawancara dengan peneliti mengatakan bahwa kegiatan pemilihan ketua Rukun Tetangga (RT) berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi ini mendapat perhatian dari program televisi nasional yaitu Liputan 6 dari SCTV karena kegiatan ini dinilai inovatif. Tentunya ini merupakan publisitas dan sekaligus bentuk promosi gratis tentang Program Kampung *Cyber*. Tujuan pemilihan ketua RT berbasis Teknologi Informasi yaitu mempercepat proses berlangsungnya pemilihan. jumlah pemilih sudah ada dalam database sebelumnya. Adapun tahapan pelaksanaan Pemilihan Ketua RT sebagai berikut:

1. Tim Pengelola memberikan undangan kepada setiap pemilih untuk memberitahukan tempat dan waktu pelaksanaan pemilihan ketua RT.

2. Pemilih melakukan absensi yang dicocokkan dengan database pemilih yang telah dibuat sebelumnya. Petugas juga melakukan sosialisasi mengenai tata cara pemilihan berbasis Teknologi Informasi.
3. Setelah melakukan absensi pemilih, pemilih memilih salah satu calon ketua RT. Proses pemilihan berlangsung sangat praktis karena pemilih hanya menyentuh gambar calon ketua RT di monitor layar sentuh. Dalam pemilihan ini, komputer sudah di Program untuk menghindari pemilih melakukan pemilihan ganda. Bahkan pemilih yang melakukan abstain juga tidak bisa karena nantinya ada notifikasi alarm.
4. Hasil pemilihan ketua RT berlangsung *Real Time*. Tim Pengelola Kampung *Cyber* menggunakan *Microsoft Access* untuk penghitungan pemilihan ketua RT ini.

(Sumber: Wawancara dengan Sugeng yang diolah oleh peneliti, 18 November 2012)

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Mar'ie Hendrianto selaku dari pihak BAPPEDA:

Pemilihan Ketua RT sebenarnya impian kita yang nantinya akan berubah menjadi besar yaitu pemilihan Walikota Probolinggo. Setelah kita melihat kesuksesan pemilihan ketua RT di Kampung *Cyber* Sumbertaman, kita langsung mengkaji tentang kelayakannya apakah kiranya bisa digunakan untuk pemilihan Walikota Probolinggo. (Sumber: Mar'ie Hendrianto, 19 November 2012)

Gambar 10. Pemilih Melakukan Pemilihan Ketua RT Dengan Layar Sentuh



(Sumber: Data dari Tim Pengelola Program Kampung Cyber)

Respon baik yang ditunjukkan oleh masyarakat terhadap kegiatan Pemilihan Ketua RT berbasis teknologi informasi dan *Launching* Program Kampung Cyber. Dalam pemilihan Ketua RT berbasis teknologi informasi, publisitas yang didapat bahkan secara skala nasional karena diliput oleh media pertelevisian nasional yaitu SCTV (Surya Citra Televisi) melalui program Liputan 6. Sedangkan pada acara *launching* Program Kampung Cyber yang dilaksanakan dengan cara *teleconference* juga mendapat publisitas dari koran lokal (Radar Bromo/Grup Jawapos).

Kebanggaan masyarakat terhadap Program Kampung *Cyber* yang tertuju pada Pemilihan Ketua RT berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga diungkapkan oleh Ariyati, salah satu warga yang melakukan Pemilihan Ketua RT berbasis TIK ini. “Memang berbeda dengan pemilihan lainnya. Sangat mudah dan cepat. Saya sangat bangga cara seperti ini. Apalagi kan baru pertama kali pemilihan begini di kota dan Jawa Timur”. (Sumber: Radar Bromo, 22 Agustus 2009 hal. 29). Hal tersebut juga diungkapkan oleh wawancara peneliti dengan Sugeng:

Pada saat pelaksanaan kegiatan Pemilihan Ketua RT, saya heran 100% warga datang semua kepada pemilihan ketua RT ini. mungkin karena rasa penasaran saja ya mas. (Sumber: Wawancara dengan Sugeng, 18 November 2012)

Kegiatan tersebut menggambarkan bahwa Program Kampung *Cyber* di Kelurahan Sumbertaman dapat diselenggarakan dengan baik. Seperti yang telah dikatakan sebelumnya bahwa Program Kampung *Cyber* di Kelurahan Sumbertaman ini adalah sebagai *Pilot Project* untuk pengembangan kampung *cyber* di tempat lain di Kota Probolinggo. Penyelenggara mendapat publisitas dari media massa sekaligus melakukan upaya persuasi bagi masyarakat kampung *cyber* yang masih ragu untuk menggunakan internet.

Penggunaan saluran antarpribadi secara informal oleh pihak penyelenggara Program Kampung *Cyber* dilakukan dalam kegiatan *cangkruk'an*. Kegiatan *cangkruk'an* tentunya sangat berguna untuk mempersuasi masyarakat secara personal dan intim. Zainul selaku Seksi Pengembangan Sumber Daya Manusia ikut menambahkan mengenai respon masyarakat terhadap Program *Kampung Cyber*:

Respon masyarakat terhadap Program Kampung *Cyber* bisa dikatakan bagus karena dapat dilihat dengan besarnya jumlah hadir pada saat agenda kegiatan program kampung *cyber* yang telah kita laksanakan. Secara informal seperti dalam *cangkruk'an* dengan warga, masyarakat banyak yang bertanya kepada saya untuk lebih *intens* lagi dalam mengadakan pelatihan. Bahkan warga saat ini meminta kita untuk memperluas jangkauan sinyal *hotspot* agar RW 7 dan RW 8 tercover oleh internet. Ke depannya kita pasti akan upayakan. (Sumber: Wawancara dengan Zainul, 18 November 2012)

Dalam suasana "intim" tersebut pengurus dapat menggali informasi karena masyarakat cenderung berkata dengan jujur dan apa adanya. Penggalan informasi ini nanti akan berguna untuk menyusun langkah-langkah strategis yang akan ditempuh untuk mempersuasi masyarakat. Saluran ini lebih efektif untuk menghadapi penolakan dan keengganan pada sebagian komunikasi.

Aspek lain difusi menurut Rogers (1983, h. 274) adalah adanya heterofili dalam komunikasi. Heterofili adalah seberapa berbeda pasangan orang yang berinteraksi itu dalam sifat-sifat tertentu, misalnya dalam status sosial antar masyarakat, ada masyarakat miskin dan ada masyarakat kaya, kepercayaan, pendidikan, status sosialnya, dan sebagainya.

Kebalikan heterofili adalah homofili yaitu seberapa kesamaan ciri-ciri pasangan yang berinteraksi. Semakin besar derajat kesamaannya (homofili), maka semakin efektif komunikasi yang terjadi dalam mendifusikan suatu inovasi. Sebaliknya, semakin kecil derajat kesamaannya (heterofili), akan menyebabkan komunikasi tidak efektif. Homofili adalah sejauh mana orang yang berinteraksi itu ada

kemiripan dalam ciri-ciri tertentu, seperti kepercayaannya, pendidikannya, status sosialnya, dsb.

Melihat dampak dari pelatihan internet di kalangan ibu-ibu PKK yang sangat besar dan positif, menunjukkan bahwa keberhasilan pada komunikasi kelompok ibu-ibu PKK akan terlihat jika terjadi kesetaraan antara komunikan dan komunikator (homofili). Semakin besar kemiripan/kesetaraan antara komunikan dan komunikator, semakin mudah pesan akan diterima oleh komunikan.

Sesuai prinsip homofili menurut Rogers (1983, h. 19) mengatakan bahwa orang-orang yang punya kemiripan satu sama lain biasanya menjadi anggota kelompok yang sama, tinggal dan bekerja di tempat yang berdekatan, dan memiliki minat yang sama. Anggota ibu-ibu PKK memandang bahwa ketua PKK adalah orang yang memiliki kemiripan yang sama dikarenakan mereka masih berada dalam satu naungan kelompok yang sama yaitu PKK. Para anggota PKK tersebut akan lebih percaya pada hal yang disampaikan oleh Ketua PKK dibandingkan dengan komunikan di luar kelompok PKK.

Prinsip homofilius juga terdapat pada hubungan antara Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* dan masyarakat kampung *cyber*. Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* berperan sebagai penghubung komunikasi antara BAPPEDA dengan masyarakat kampung *cyber*. Hal ini dilakukan agar komunikasi yang terjalin lebih lancar. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa para anggota Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* berasal dari masyarakat kampung *cyber* itu sendiri.

Dikarenakan berasal dari lingkungan yang sama, maka komunikasi yang terjalin antara masyarakat kampung *cyber* dan Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* cenderung lancar dan terbuka. Selain itu, masyarakat kampung *cyber* sebelumnya memang sudah terbiasa berkomunikasi dengan para anggota Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* saat Program Kampung *Cyber* masih belum ada.

Masyarakat kampung *cyber* juga memiliki sistem sosial. Sistem sosial oleh Rogers (1983, h. 24) didefinisikan sebagai “satu kesatuan unit-unit yang bersitaut dan terikat dalam kerjasama pemecahan masalah untuk mencapai tujuan bersama. Anggota atau unit anggota sistem sosial bisa perseorangan, kelompok informal, organisasi, atau subsistem”. Sistem sosial di dalam difusi inovasi bertujuan untuk kerjasama pemecahan masalah untuk tujuan bersama. Di dalam sistem sosial terdapat pengaruh struktur sosial, sistem norma, peran pemuka pendapat (ketokohan), dan agen pembaru yaitu Tim Pengelola Program Kampung *Cyber*.

Struktur sosial menurut Rogers (1983, h. 24) adalah susunan yang terpola dari unit-unit sistem sosial. Susunan struktur sosial masyarakat kampung *cyber* berdasarkan keanggotaan masyarakatnya adalah masyarakat heterogen yang terdiri dari berbagai macam latar belakang agama, suku, dan ras yang berbeda. Sedangkan berdasarkan ciri-ciri struktur sosial, menurut pengamatan penulis, masyarakat kampung *cyber* ini termasuk masyarakat madya dimana masyarakatnya sudah berpikir secara rasionalitas dalam cara berpikir namun norma/hukum tidak tertulis, dan adat istiadat masih dihormati.

Dalam masyarakat madya dimana hubungan dengan masyarakatnya sudah mulai mengendur menjadi hal yang kurang menguntungkan bagi penyebaran inovasi. Hal ini dikarenakan kerjasama antar masyarakat dalam mensukseskan keberhasilan Program Kampung *Cyber* sangat dibutuhkan. Akan tetapi, dalam masyarakat madya sudah muncul rasionalitas berpikir. Hal ini nampak pada antusiasme masyarakat kampung *cyber* saat acara launching Program Kampung *Cyber* dilaksanakan. Masyarakat kampung *cyber* yang sebelumnya awam teknologi, sekarang sudah berusaha untuk membuka wawasannya untuk teknologi.

Stratifikasi sosial masyarakat jika dilihat dari dasar ekonomi dibagi menjadi golongan atas (pengusaha besar, orang-orang kaya yang memiliki penghasilan besar, Pegawai Negeri Sipil Golongan 4), golongan menengah (Pegawai kantor, Pegawai Negeri Sipil Golongan 3, Pedagang menengah), dan golongan bawah (buruh tani, pengangguran, montir di bengkel yang relatif kecil, pedagang kecil). Berdasarkan pendidikan dibagi menjadi golongan atas (Sarjana S1-S3, diploma), golongan menengah (SMA, SMP, Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Aliyah, SMK), dan golongan bawah (Madrasah Ibtidaiyah, SD, TK, tidak pernah menempuh pendidikan formal). Berdasarkan kekuasaan dibagi menurut kekuasaan atau wewenang. Semakin tinggi kekuasaan atau wewenang seseorang, maka semakin tinggi strata sosialnya. Contoh golongan atas (Ketua RW, Ketua RT, Ketua PKK).

Sistem norma bisa menjadi penghambat dalam proses difusi inovasi. Meskipun masyarakat kampung *cyber* sudah mulai terbuka dengan pengaruh luar, namun adat

istiadat masih dihormati oleh masyarakat sekitar. Derajat kesesuaian sistem norma dengan kepercayaan masyarakat sangat berhubungan. Artinya, apabila suatu inovasi tersebut melanggar norma yang berlaku di masyarakat, maka hal ini akan menghambat proses penyebaran inovasi.

Dalam penyebaran inovasi yang paling dikhawatirkan oleh masyarakat terkait dengan sistem norma adalah isu pornografi. Isu ini semakin menjadi lebih besar karena terpaan media kepada masyarakat juga besar seperti maraknya kasus video porno yang beredar di internet. Tentu saja masyarakat kampung *cyber* menjadi resah dengan adanya internet yang sudah masuk di lingkungannya terutama kekhawatiran para orang tua terhadap anaknya.

Untuk mengatasi isu ini, Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* telah memberikan pemahaman kepada masyarakat baik pada saat pelatihan ataupun pertemuan secara informal. Pengurus juga memberitahukan kepada warga bahwa sebagai orang tua juga wajib untuk belajar teknologi informasi yaitu internet. Dengan begitu, orang tua dapat mengontrol aktifitas internet yang dilakukan oleh anak. Selain itu, orang tua dapat mengajarkan cara berinternet sehat kepada sang anak.

Cara lain dalam mengatasi isu negatif yang berkaitan dengan proses kemajuan Program Kampung *Cyber* adalah menggunakan strategi ketokohan. Dalam hasil penelitian menemukan bahwa agen pembaru menggandeng pemuka agama dan seseorang yang memiliki jabatan tinggi seperti ketua RT, ketua RW, dan seorang Ketua PKK. Kampanye Program Kampung *Cyber* melalui strategi ketokohan dipilih karena

seseorang yang ditokohkan oleh masyarakat dapat dengan mudah masuk dengan norma-norma sistem.

Sugeng Raharjo yang menjabat sebagai ketua Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* misalnya, secara ekonomi, menurut pengamatan penulis Sugeng termasuk masyarakat tingkat ekonomi kelas menengah namun kepribadiannya dapat diterima oleh semua lapisan masyarakat karena sebelumnya sudah menjabat sebagai Ketua RT. Kombinasi ini sangat ideal, Sugeng memiliki ciri-ciri sosial yang sama dengan kebanyakan masyarakat Kampung *Cyber*.

Tokoh masyarakat dapat menjadi panutan bagi masyarakat. Strategi ini juga didasarkan pada prinsip penyebaran inovasi melalui ketokohan oleh Rogers (1983, h. 271) yang mengatakan bahwa “Ketokohan adalah seberapa jauh seseorang dapat secara informal mempengaruhi sikap dan perilaku orang lain kearah yang diinginkan”. Untuk membantu penyebaran inovasi, Pemerintah Kota Probolinggo membentuk Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* atau Agen Pembaru dalam teori difusi inovasi Rogers.

Peran agen pembaru seperti yang dikatakan oleh Rogers (1983, h. 313) mengatakan bahwa “salah satu peran utama agen pembaru adalah memudahkan arus inovasi dari lembaga pembaruan (BAPPEDA) kepada khalayak binaan (Masyarakat Kampung *Cyber*)”. Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* berhasil sebagai penghubung antara BAPPEDA dan Masyarakat kampung *cyber*. Hal ini dibuktikan dengan semakin besarnya peran Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* untuk

mengembangkan Program Kampung *Cyber*. Akan tetapi Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* tetap melakukan koordinasi dengan para penyelenggara Program Kampung *Cyber*.

Peran agen pembaru dibandingkan dengan tahap awal pengembangan Program Kampung *Cyber* juga semakin besar namun tetap dibawah pengawasan BAPPEDA dan PT. Telkom. Berikut pernyataan Mar'ie Hendrianto:

Pada awal pembentukan Program Kampung *Cyber* kita selalu berkoordinasi dengan pengurus dan PT. Telkom untuk menyelenggarakan program tersebut. Selanjutnya untuk tahun pertama kita pantau dan evaluasi. Memasuki tahun kedua, bisa dibilang peran pengurus lebih besar karena pengurus yang tahu lebih dalam dengan problematika yang dihadapi. Setelah kita dapat laporan, BAPPEDA dan PT. Telkom cross check di lapangan. Semua saran yang baik kita tampung dan koordinasikan di dalam rapat dan kemudian dilaksanakan hasil rapatnya. (Sumber: Wawancara dengan Mar'ie Hendrianto, 19 November 2012)

Peneliti memilih ketua PKK dan seorang mantan ketua RW namun keberadaannya menjadi panutan bagi masyarakat kampung *cyber*. Kegiatan Program Kampung *Cyber* yang menggunakan prinsip ketokohan tampak pada pelatihan internet di kalangan ibu-ibu PKK. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa pelatihan ini dihadiri oleh banyaknya peserta yang datang. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Ibu Pranoto selaku ketua PKK:

Pak Sugeng memberikan pemahaman ke saya tentang bagaimana menggunakan internet dengan sehat. Ternyata saya disuruh untuk mendampingi beliau untuk mengadakan pelatihan internet ke ibu-ibu PKK. Dulu pas pelatihan memang rame yang datang. Pelatihan ini mendapat respon positif dari ibu-ibu sini. (Sumber: Wawancara dengan Ibu Pranoto, 25 Januari 2013)

Dalam hasil penelitian, sebelum mengadakan pelatihan internet kepada ibu-ibu PKK, Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* (Agen Pembaru) memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada Ketua PKK agar nanti saat pelatihan berlangsung, Ketua PKK yang ditokohkan oleh ibu-ibu PKK ini dapat membantu memberikan pemahaman kepada ibu-ibu PKK. Pelatihan itu terbukti berjalan dengan sukses. Selain kepada ketua PKK, agen pembaru juga melakukan pemahaman tentang pemanfaatan internet kepada Ketua RW setempat untuk membantu penyebaran inovasi.

Tim Pengelola Kampung *Cyber* menggunakan strategi pemilihan ketokohan untuk upaya pendifusian program kampung *cyber* ini. Konsep ketokohan tampak seperti dalam kegiatan pelatihan untuk ibu-ibu PKK bersama pihak Telkom dan pengurus. Modul dan fasilitas-fasilitas peralatan dan laptop dipinjam oleh PT. Telkom dan BAPPEDA. Pengurus merekrut ketua PKK sebagai tokoh yang terpilih kemudian diberikan penjelasan tentang program kampung *cyber* untuk diteruskan ke anggota ibu-ibu PKK. Bahkan Sugeng melakukan pendekatan secara intensif ke Ibu Pranoto sebagai Ketua PKK. Berikut petikan wawancara peneliti dengan ketua umum kampung *cyber* yaitu Sugeng:

Saya dan teman-teman tim pengelola kampung *cyber* memberikan pengarahan ke Ibu Pranoto sebagai ketua PKK pada saat itu. Saya mendatangi Ibu Pranoto untuk memberikan pelatihan singkat mengenai pemanfaatan internet misalnya cara mencari resep dari *Google* atau hanya sekedar membuka facebook. Saya melakukan ini mengingat peran ibu Pranoto sangat krusial sebagai ketua Ibu PKK. Saya menjelaskan bahwa penggunaan internet itu baik jika dimanfaatkan ke hal yang positif. Yang kita harapkan ibu Pranoto dapat memberikan pengertian kepada ibu-ibu lainnya. Setelah ibu Pranoto paham penjelasan dari kami, baru kita jadwalkan untuk sosialisasi

program kampung *cyber* ini. Setelah pelatihan berjalan ternyata respon dari ibu-ibu PKK positif. Bahkan ada yang mengatakan kapan pelatihan dilaksanakan lagi. (Sumber: Wawancara dengan Sugeng, 18 November 2012)

Peneliti juga menanyakan tentang pelatihan ini ke Pihak Telkom yang di wakili oleh Ronny. Berikut pernyataannya:

Pada saat itu kita berkoordinasi dengan pihak BAPPEDA untuk mengadakan pelatihan. Kami bantu teknisnya misalnya menyediakan jaringan internet di tempat pelatihannya. Selain itu kita juga bantu memberikan pemahaman ke warga. (Sumber: Wawancara dengan Ronny, 20 November 2012)

Tim pengelola kampung *cyber* juga melakukan koordinasi dengan Mardjani sebagai orang yang ditokohkan oleh masyarakat sekitar untuk upaya persuasi ke warga. Berikut pernyataan pak Sugeng mengenai hal tersebut:

Untuk bapak Mardjani, saya juga melakukan pemahaman tentang penggunaan internet yang baik. Saya meminta bantuan ke beliau untuk membantu kami dalam upaya penyebaran pemanfaatan internet ini. (Sumber: Wawancara dengan Sugeng, 18 November 2012)

Pernyataan tersebut juga dikuatkan oleh Mardjani sebagai orang yang ditokohkan masyarakat mengatakan:

Saya memang disuruh membantu memberikan pengertian ke warga tentang penggunaan internet ke masyarakat oleh pak Sugeng. Saya pahami dulu penjelasan dari pak Sugeng tentang pencegahan penggunaan internet ke arah yang negatif. Setelah paham maksud penjelasan dari pak Sugeng, baru saya sebarikan pemahaman ke warga. Misalnya ada warga yang menanyakan tentang program ini, saya bantu-bantu kasih pengertian ke warga. (Sumber: Wawancara dengan Mardjani, 25 Januari 2013)

Pada pengumpulan data melalui dokumentasi pada koran Jawapos (Radar Bromo), juga tampak bahwa penggunaan ketokohan melalui pelatihan internet di

kalangan ibu-ibu PKK dalam mempersuasi masyarakat juga mempunyai pengaruh seperti kutipan berikut ini:

Lain hal nya dengan Lusi yang mengikuti pelatihan ini agar memiliki akun *facebook*, “Pengen punya facebook, masa suami saja yang punya. Saya juga harus punya”. (Sumber: Radar Bromo, 23 Mei 2011 hal. 40).

Dalam strategi penyebaran inovasi yang dilakukan agen pembaru para tokoh masyarakat diberikan pemahaman mengenai pemanfaatan internet. Pemahaman ini juga berguna untuk menepis isu negatif mengenai penggunaan internet di kalangan masyarakat. Selanjutnya para tokoh masyarakat meneruskan pemahaman ini ke masyarakat luas agar masyarakat juga paham mengenai penggunaan internet sehat ini.

Agen pembaru menggunakan strategi ketokohan untuk mengatasi perbedaan kelas antara masyarakat dengan agen pembaru. Sesuai prinsip heterofili bahwa semakin banyak perbedaan, maka komunikasi tidak akan berjalan efektif. Dikhawatirkan masyarakat tidak akan percaya pada tindakan komunikasi dari agen pembaru karena masyarakat masih menganggap agen pembaru sebagai “antek-antek” pemerintah yang ditugaskan untuk menyebarkan penggunaan internet tanpa melihat norma yang berlaku di masyarakat. Hal ini dikarenakan masyarakat masih menganggap negatif keberadaan internet.

Jika kita lihat sebenarnya program ini sangat bagus untuk diimplementasikan ke masyarakat. Ketokohan ini sebagai jembatan komunikasi dari agen pembaru ke masyarakat. Agen Pembaru ini selanjutnya melakukan koordinasi dengan

penyelenggara Program Kampung *Cyber* seperti BAPPEDA dan PT. Telkom Kancatel Probolinggo dalam melaksanakan tugasnya.

Ciri-ciri tokoh masyarakat menurut Rogers (1983, h. 277):

- a. Tokoh masyarakat lebih banyak terterpa media massa daripada pengikutnya.
- b. Tokoh masyarakat lebih kosmopolit daripada para pengikutnya.
- c. Tokoh masyarakat lebih sering berhubungan dengan agen pembaru daripada para pengikut.
- d. Tokoh masyarakat lebih tinggi partisipasi sosialnya daripada pengikut.
- e. Rata-rata tokoh masyarakat mestinya lebih tinggi statusnya.
- f. Tokoh masyarakat punya status sosial ekonomi lebih tinggi daripada pengikut.
- g. Para tokoh masyarakat lebih inovatif daripada pengikut

Pada masyarakat kampung *cyber*, orang yang terpilih sebagai opinion leader (orang yang memberi pengaruh kepada masyarakat) adalah seorang pemuka agama, seorang ketua RT dan RW, seorang yang memiliki jabatan tinggi, dan seorang ketua ibu PKK. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Sugeng sebagai berikut,

Yang berpengaruh di perumahan ini adalah Pemuka Agama, Ketua RT dan RW, seseorang yang memiliki jabatan tinggi, dan seorang ketua ibu PKK. Mereka ditokohkan karena berbagai faktor. Ada yang karena jabatannya tinggi, atau akhlak-nya sehingga dijadikan panutan masyarakat, ada yang merasa dituakan, atau karena memiliki jabatan struktural di lingkungan RW sini. Kita bekerjasama dengan orang-orang yang berpengaruh untuk mempermudah mendidik masyarakat dalam berinternet. (Sumber: Wawancara dengan Sugeng, 18 November 2012)

Peranan tokoh masyarakat sangat besar. apabila terjadi suatu konflik dalam lingkungan masyarakat, masyarakat selalu merujuk kepada para tokoh masyarakat tersebut untuk penyelesaian masalah. Begitupun juga pada para kaum wanita yang selalu merujuk ke Ketua Ibu PKK apabila ada konflik internal pada kaum wanita khususnya ibu-ibu. Para tokoh masyarakat di Kampung *Cyber* sangat mendukung terselenggaranya Program Kampung *Cyber* di lingkungannya dan bersedia membantu penyelenggara untuk mensukseskan program tersebut.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa konsep ketokohan ini sangat penting peranannya untuk mempersuasi masyarakat dalam hal ini kelompok ibu-ibu PKK. Tim Pengelola Kampung *Cyber* memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada tokoh yang dipilih yaitu ketua Ibu PKK tentang konsep Program Kampung *Cyber*. Pemahaman yang diterima selanjutnya diteruskan melalui pelatihan internet yang diadakan langsung oleh Tim Pengelola Kampung *Cyber*.

Peranan tokoh masyarakat dalam menyebarkan inovasi ke masyarakat luas juga dilakukan pada kegiatan informal. Meskipun awalnya keberadaan internet ini dikhawatirkan akan membawa dampak negatif bagi masyarakat, namun kekhawatiran tersebut hilang seiring dengan pemahaman yang diberikan oleh agen pembaru.

Agen pembaru menurut Rogers (1983, h. 21) adalah orang yang mempengaruhi keputusan inovasi klien ke arah yang diinginkan lembaga pembaharuan. *Change agent* atau agen pembaru pada Program Kampung *Cyber* berasal dari kalangan masyarakat

kampung *cyber* yang ditunjuk secara resmi oleh Walikota Probolinggo atas rekomendasi dari BAPPEDA setelah melalui berbagai pertimbangan.

Jangka waktu yang dibutuhkan oleh setiap individu dalam mengadopsi teknologi internet berbeda-beda. Hal ini dikarenakan setiap individu memiliki kemampuan menerima inovasi yang berbeda-beda. Masyarakat memerlukan waktu tertentu untuk menerima adopsi pemanfaatan internet atau justru menolak keberadaan internet. Terkait dengan kemampuan menerima inovasi ini, Rogers (1983, h. 247) membagi beberapa kategori pengadopsi sebagai berikut:

1. Inovator

Mereka sangat bergairah mencoba ide-ide baru. Hubungan sosial yang lebih kosmopolit. Memiliki sumber-sumber finansial yang kuat untuk menghadapi kemungkinan kerugian atas inovasi yang tidak menguntungkan, dan kemampuan untuk memahami dan menerapkan kemampuan teknologis yang rumit. Inovator paling suka pada hal-hal yang menyerempet bahaya, berani mengambil resiko, dan sering terburu nafsu. Inovator harus siap untuk menerima kerugian jika ide baru yang diadopsinya itu ternyata tidak berhasil. Inovator memainkan peran sebagai pintu masuk arus ide-ide baru ke dalam sistem sosial.

2. Pemuka: Yang Terhormat / Disegani

Para pemuka merupakan bagian yang lebih terpadu pada sistem sosial setempat dibanding para Inovator. Bila para Inovator kosmopolit, para pemuka lokalit.

Kelompok pengguna ini, dibandingkan dengan kelompok pengguna lain- nya, punya tingkat kepemimpinan pendapat terbesar dalam kebanyakan sistem sosial. Karena para pemuka tidak terlalu jauh dari rata-rata orang dalam keinovatifan, mereka berperan sebagai model bagi para anggota suatu sistem sosial. Para pemuka dihormati teman-temannya.

Yang terpilih dalam kategori ini adalah mantan ketua RW yang disegani oleh masyarakat Kampung *Cyber* dan seorang Ketua PKK. Peran ketua RW disini adalah membantu pengurus untuk memberikan pemahaman dan menyebarkan penggunaan internet ke masyarakat. Sedangkan peran Ketua PKK adalah membantu mensosialisasikan Program Kampung *Cyber* kepada anggota PKK. Mereka adalah orang-orang yang dicari oleh Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* untuk membantu penyebaran inovasi ke masyarakat.

3. Mayoritas awal

Mayoritas awal mengadopsi ide-ide baru sebelum rata-rata anggota suatu sistem sosial. Mayoritas awal sering berinteraksi dengan teman- temannya, tetapi jarang menempati posisi pimpinan. Mayoritas awal mungkin mempertimbangkan dalam waktu cukup lama sebelum sepenuhnya mengadopsi suatu ide baru. Periode keputusan inovasi mereka relatif lebih lama daripada si Inovator dan pemuka. Hal ini seperti yang terjadi oleh salah seorang informan

terpilih yaitu ibu Hafiludin yang juga anggota PKK. Ibu Hafiludin menggunakan internet setelah diberi pemahaman oleh ketua PKK.

4. Mayoritas Akhir: Skeptis

Kelompok mayoritas akhir mengadopsi ide-ide baru segera setelah rata-rata anggota suatu sistem sosial. Pengadopsian itu mungkin karena pertimbangan ekonomi dan jawaban atas tekanan sosial yang semakin meningkat. Inovasi mereka dekati dengan keraguan dan kehati-hatian, dan si mayoritas akhir tidak akan mengadopsi sampai kebanyakan orang dalam sistem sosialnya mengadopsi.

Informan jenis ini pada masyarakat Kampung *Cyber* perlu waktu yang lama untuk mengadopsi penggunaan internet. Terdapat beberapa alasan yang membuat informan membutuhkan waktu yang lama salah satunya adalah keterbatasan biaya untuk memiliki perangkat keras untuk menggunakan internet.

5. Kolot: Tradisional / Laggard

Laggard adalah orang yang terakhir dalam suatu sistem sosial yang mengadopsi suatu inovasi. Acuan si laggard adalah masa lalu. Keputusan-keputusan sering dibuat sebelumnya / terdahulu orang-orang ini berinteraksi terutama dengan orang-orang yang relatif mempunyai nilai-nilai tradisional. Bila si laggard mengadopsi suatu inovasi, ini mungkin telah digantikan oleh

ide-ide yang lebih baru yang sekarang digunakan oleh Inovator. Laggard cenderung secara terbuka curiga terhadap inovasi dan agen pembaharu.

Penting sekali dalam upaya difusi inovasi pemanfaatan internet untuk mengkategorikan beberapa adopter dimana menurut Rogers (1983, h. 247) hal ini disebut dengan kategori pengadopsi. Selain itu, tujuan pengkategorian adopter untuk menerapkan strategi pengenalanannya. Pengkategorian adopter akan memudahkan kita untuk memetakan kemampuan masyarakat dalam mengadopsi inovasi baru.

Bagi masyarakat inovator, mereka tidak memerlukan waktu yang lama untuk mengadopsi inovasi teknologi internet. Meskipun masyarakat inovator ini relatif berjumlah kecil, namun mereka bisa dijadikan model atau teladan bagi masyarakat lain. Masyarakat yang masih menimbang untuk menggunakan atau menolak inovasi dapat melihat terlebih dahulu manfaat inovasi teknologi internet dengan melihat inovator saat mengimplementasikan penggunaan internet. Barulah setelah menimbang untuk mengadopsi penggunaan internet, masyarakat kategori pemuka kemudian memutuskan untuk menggunakan internet dan diikuti dengan masyarakat kategori mayoritas awal, mayoritas akhir, sampai ke masyarakat bertipe *laggard*.

Individu terlibat dalam aktivitas yang membawa pada suatu pilihan untuk mengadopsi inovasi tersebut atau tidak sama sekali. Berkaitan dengan pengambilan keputusan, hanya 2 informan yang menyatakan belum menggunakan internet. Salah satu informan yang memilih belum menggunakan internet yaitu Kusmiyadi mengatakan,

Internet ini sebenarnya buat para generasi muda mas. Kalau yang tua-tua kayak saya sudah percuma mau belajar internet. Sekarang mau facebook'an, Buat apa juga saya punya facebook. Mau baca berita juga rasanya cukup dari TV aja mas kalau saya" (Sumber: Wawancara dengan Kusmiyadi, 22 Januari 2013).

Sedangkan alasan berbeda diungkapkan oleh Edi Sofyanti sebagai berikut:

Saya ini sudah tergolong tua mas. Buat apa saya internetan. Apalagi ada berita anak hilang karena facebook. Saya tidak mau itu terjadi dengan anak saya apalagi saya masih katrok dengan komputer. (Sumber: Wawancara dengan Edi Sofyanti, 23 Januari 2013)

Pelatihan-pelatihan yang diadakan oleh agen pembaru sangat berguna untuk mentransfer inovasi ke masyarakat luas. PKK. Peran inovator (*early adopter*) juga tampak pada usaha untuk mempengaruhi masyarakat lain. Penggunaan fasilitas *hotspot* juga diminati oleh masyarakat untuk penggunaan internet gratis. *Hotspot* diberikan agar masyarakat mau menggunakan internet secara gratis dan diharapkan dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat. Mengenai penggunaan fasilitas *hotspot*, peneliti mewawancarai Mardjani sebagai tokoh masyarakat Kampung Cyber:

Saya melihat banyak warga yang berinternet menggunakan *hotspot* seperti di jalan kembar itu. Warga yang datang kebanyakan remaja. Kadang-kadang saya juga melihat bapak-bapak. Mungkin bapak-bapaknya sudah berinternetan di rumahnya. Ya contohnya saya aja yang sudah berlangganan pake SPEEDY (Sumber: Wawancara dengan Mardjani, 25 Januari 2013)

Ada dua jenis penolakan yang berbeda dapat dibedakan menurut Eveland dalam Rogers (1983, h. 173)

1. Penolakan aktif, yaitu mempertimbangkan pengambilan inovasi (termasuk percobaannya) kemudian memutuskan untuk tidak mengambilmnya. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 2 informan masyarakat kampung cyber yang sebelumnya sudah mencoba penggunaan internet pada saat launching

Program Kampung *Cyber* namun memutuskan untuk tidak menggunakan internet karena mereka sudah mempertimbangkan tidak ada kebutuhan tentang penggunaan internet.

2. Penolakan pasif (juga disebut non-adopsi), yaitu benar-benar tidak pernah mempertimbangkan penggunaan inovasi. Dalam hasil penelitian, tidak ada masyarakat kampung *cyber* yang melakukan penolakan pasif.

Keputusan dalam mengadopsi sebuah inovasi dapat berasal pada diri individu itu sendiri atau berdasarkan dari keseluruhan sistem sosial. Berikut beberapa tipe-tipe keputusan inovasi menurut Rogers (1983, h. 250) yang terlihat pada masyarakat Kampung *Cyber*:

- a. Keputusan Inovasi Opsional, yaitu pilihan untuk mengadopsi atau menolak suatu inovasi yang dilakukan oleh seseorang terlepas (tidak terikat) dari keputusan anggota sistem sosial lainnya. Pada awal terbentuknya Program Kampung *Cyber*, keputusan yang terjadi adalah keputusan yang didasarkan pada diri tiap individu masyarakat kampung *cyber*.
- b. Keputusan Inovasi Kolektif, yaitu pilihan untuk mengadopsi atau menolak suatu inovasi yang dilakukan secara konsensus oleh anggota sistem sosial. Hasil keputusan untuk menerima inovasi atau menolak sesuai dengan keputusan bersama. Keputusan inovasi kolektif ini terlihat pada para anggota PKK dimana sebagian besar anggotanya menerima untuk penggunaan internet. Hal ini tampak pada antusiasme mereka dalam kegiatan pelatihan internet.

Selain itu secara tidak langsung keputusan kolektif telah terjadi pada masyarakat kampung *cyber* untuk mengadopsi penggunaan internet. Dapat dilihat dari besaran pelanggan internet SPEEDY.

Agan Pembaru yang dipilih oleh Pemerintah Kota Probolinggo berasal dari lingkungan kampung *cyber* sendiri karena dinilai paham mengenai problematika yang terjadi di lingkungan kampung *cyber*. Sosok agen pembaru tersebut tampak pada Ketua Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* yaitu Sugeng Raharjo. Agen pembaru ini juga dipilih sesuai dengan kualifikasi yang dimiliki yaitu bidang TI (Teknologi Informasi) meskipun tidak didasarkan dengan pendidikan formal yang berhubungan dengan Teknologi Informasi, namun pengurus memiliki keahlian dalam bidang Teknologi Informasi, khususnya internet.

Masyarakat yang mengadopsi pemanfaatan internet menggunakan secara langsung penggunaan internet secara nyata menurut Kurniawan (2003, h. 46-47), jika tepat tak tertutup kemungkinan mengimplementasikan inovasi lebih intensif, bahkan menyebarkan pada adopter lain. Sebaliknya jika keputusan dianggap salah, maka akan terjadi penghentian implementasi inovasi.

Ketika peneliti menanyakan tentang apakah ada penggolongan masyarakat dalam upaya penyebaran difusi inovasi, Sugeng menjelaskan sebagai berikut:

Kalau untuk penggolongan seperti itu tidak ada mas. Kesempatan kita sosialisasi kalau secara resminya ya seperti acara launching atau pelatihan internet. Di luar itu kita hanya menunggu laporan dari masyarakat misalnya ada yang pengen belajar atau ada kerusakan-kerusakan jaringan. (Sumber: Wawancara dengan Sugeng, 18 November 2012)

Tahapan implementasi hanya ada jika pada tahap sebelumnya, individu atau partisipan memilih untuk mengadopsi inovasi baru tersebut. Dalam tahap ini, individu akan menggunakan inovasi tersebut. Rogers (1983, h. 174) mengatakan bahwa “Tahap pelaksanaan melibatkan perilaku tampak, karena ide baru itu betul-betul dipraktikkan.

Pada tahap pelaksanaan tetap ada ketidakpastian dalam kadar tertentu tentang konsekuensi yang diharapkan seseorang, walaupun orang itu telah mengambil keputusan untuk mengadopsinya”. Berdasarkan pengambilan keputusan, sebesar 10 informan mengatakan sudah menggunakan internet. Itu artinya peneliti melanjutkan sesi wawancara hanya kepada 10 informan yang sudah menggunakan internet.

Pada tahapan implementasi di masyarakat Kampung *Cyber* ini, tempat yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet di lingkungan Program Kampung *Cyber* adalah rumah sebanyak 6 orang, *hotspot* yang telah disediakan oleh penyelenggara yakni 3 informan. Sedangkan Warnet atau Warung Internet hanya sebanyak 1 informan. Rumah adalah tempat yang paling banyak dipilih oleh informan. Berikut pernyataan Budi sebagai berikut yang memilih rumah dan menggunakan jaringan milik PT. Telkom yaitu SPEEDY.

Setelah launching saya langsung cari tahu ke Telkom bagaimana langganan Speedy. Untuk sebuah manfaat yang didapat dari internet, 200 ribu per bulan itu wajar lah mas. Daripada saya harus ke ATM untuk liat uang masuk atau transfer dana. Kan penggunaan internet gak hanya ini aja, saya bisa liat video di youtube atau gantian dipake anak saya. (Sumber: Wawancara dengan Budi, 16 Januari 2013)

Sedangkan Sunarno memilih Hotspot sebagai tempat untuk menggunakan internet. Berikut pernyataan Sunarno:

Saya lebih enak di hotspot mas. Toh saya maen internetnya jarang-jarang. Paling kalau saya lagi suntuk apa sekalian cangkruk'an sama warga. Saya lebih sering menggunakan *handphone* saya ini untuk berinternet. Lebih simpel dan gak ribet bawanya. (Sumber: Wawancara dengan Sunarno, 27 Januari 2013)

Peneliti juga menanyakan beberapa alasan informan yang memutuskan untuk menggunakan internet. Dari total 10 informan yang menyatakan sudah menggunakan internet, beberapa alasan karena untuk mencari informasi yaitu sebesar 4. Sedangkan alasan hiburan 3 informan dan sosial media 2 informan dan sisanya 1 informan menggunakan internet karena untuk kepentingan bisnis.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata penggunaan internet masyarakat kampung *cyber* hanya sebatas level pemula dimana kegunaannya bukan untuk kepentingan bisnis yang dapat menghasilkan pendapatan/penghasilan. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan internet masih kurang optimal.

Pada tahapan implementasi, peneliti juga ingin mengetahui seberapa lama masyarakat Kampung *Cyber* mengakses internet dalam 1 minggu. Pertanyaan ini hanya ditujukan kepada informan yang memutuskan untuk mengadopsi internet yakni sebesar 10 informan. Dalam hasil wawancara, sebagian besar masyarakat Kampung *Cyber* mengakses internet 4-10 jam dalam seminggu yaitu sebesar 6 informan. Sedangkan sisanya yaitu masing-masing sebesar 3 untuk jawaban kurang dari 4 jam, dan sebesar 1 untuk jawaban lebih dari 10 jam. Itu artinya, mayoritas masyarakat Kampung *Cyber* jumlah waktu yang paling banyak digunakan adalah 4-10 jam dalam seminggu.

Peneliti juga ingin mengetahui seberapa banyak masyarakat yang mengalami kesulitan dalam menggunakan internet. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah masyarakat sebenarnya dapat mengimplementasikan penggunaan internet dengan benar. Dalam hasil penelitian ditemukan bahwa 6 informan merasa kesulitan dalam menggunakan internet dan 4 informan tidak merasa kesulitan. Hasil tersebut mengungkapkan bahwa masih cukup banyak masyarakat yang mengalami kesulitan dalam penggunaan internet. Hal ini adalah dampak dari minimnya pelatihan internet ke masyarakat yang diselenggarakan.

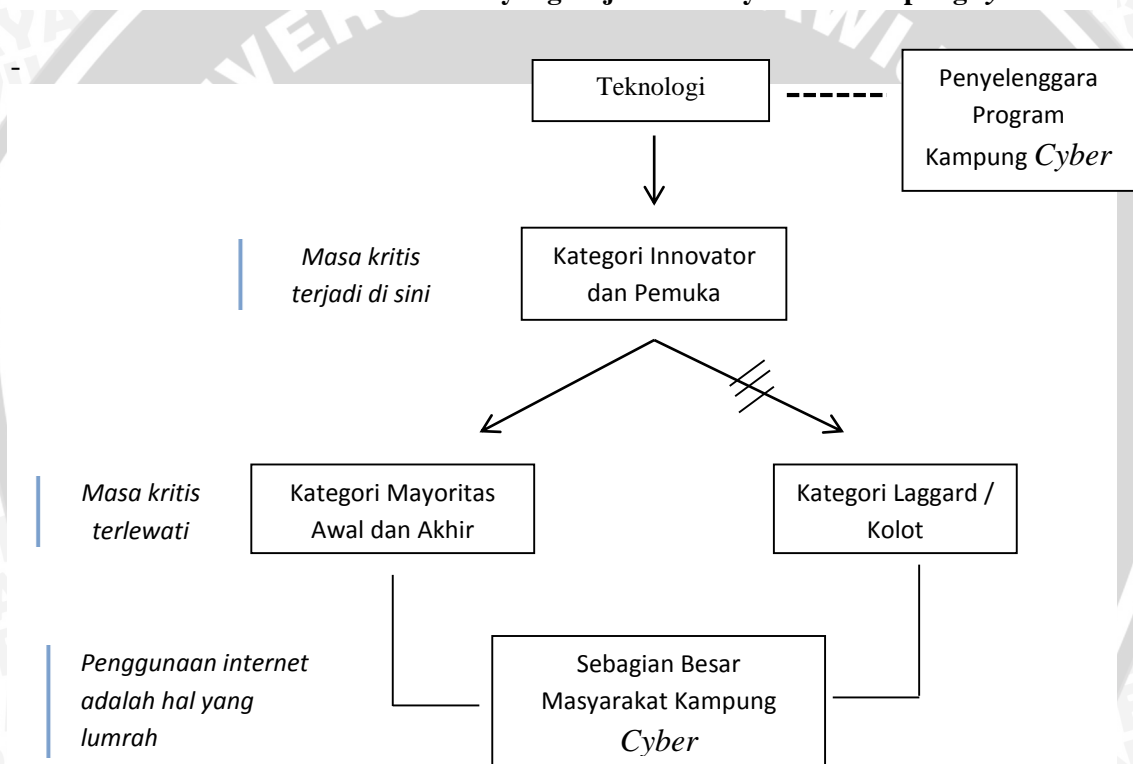
Dalam teori difusi inovasi, orang pertama yang mengadopsi sebuah inovasi dikarenakan mereka dapat melihat keuntungan yang diperlihatkan dari inovasi tersebut. Penyebaran inovasi berlangsung ketika kelompok masyarakat adopter lainnya melihat pengguna awal dalam menggunakan inovasi kemudian mereka meniru dan mencoba untuk mengambil manfaat dari inovasi tersebut dan selanjutnya mengadopsi inovasi tersebut yang dalam hal ini memanfaatkan penggunaan internet.

Program Kampung *Cyber* yang sudah dijalankan di Kelurahan Sumbertaman RW 7 dan RW 8 ini mendapat berbagai respon di masyarakat. Proses difusi inovasi kelompok ini akan menjelaskan bagaimana antar kategori pengadopsi saling mempengaruhi yang dimulai dari inovator sampai ke masyarakat berkategori *laggard*.

Menurut Livingstone (2002, h. 31-33), kaum pemuka menggunakan teknologi yang dimaksud terlebih dahulu, diikuti oleh kaum mayoritas sampai teknologi atau inovasi itu menjadi umum penggunaannya. Tiap kategori masyarakat memiliki

peranan dalam penyebaran difusi inovasi. Misal, masyarakat inovator adalah masyarakat tingkat teratas yang menjadi pelopor untuk warga lain agar memanfaatkan penggunaan internet. Berikut gambar mengenai proses difusi inovasi kelompok yang terjadi di masyarakat kampung *cyber*.

Gambar 11. Proses difusi inovasi yang terjadi di masyarakat kampung *cyber*



(Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti)

Pada awal terbentuknya Program Kampung *Cyber* oleh BAPPEDA, penggunaan internet adalah sesuatu yang asing bagi sebagian besar masyarakat RW 07 dan RW 08 Kelurahan Sumbertaman Kota Probolinggo. Bahkan pada masa-masa awal ini tidak sedikit masyarakat yang memandang remeh tentang penggunaan internet dan

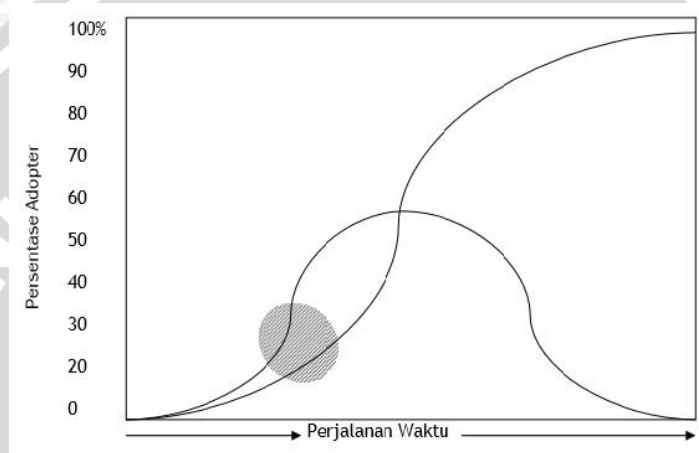
tidak semua orang merasakan manfaat atau keunggulan dari inovasi tersebut. Hanya sedikit yang mengadopsi penggunaan internet. Bahkan, masyarakat kampung *cyber* menggunakan internet hanya untuk hiburan semata. Padahal banyak manfaat lain yang didapat dari penggunaan internet, misalnya mengirim konten melalui email (Informan Tanto Walono).

Namun berkat sosialisasi yang baik dari Tim Pengelola Program Kampung *Cyber* yang berkoordinasi dengan pihak BAPPEDA, penggunaan internet saat ini sudah banyak digunakan oleh sebagian besar masyarakat sehingga penggunaan internet ini bukanlah sesuatu yang asing bagi masyarakat. Berikut petikan wawancara peneliti dengan Suwarno:

Awal terbentuknya program ini masyarakat sangat pasif. Begitu mereka mengetahui sebenarnya tentang program ini, masyarakat terlihat sedikit aktif. Aktif disini artinya ada sebagian masyarakat yang merasa tidak perlu adanya program ini dilaksanakan karena berbagai macam. Ada yang bilang karena takut pornografi, anaknya takut kecanduan game online, takut cerai karena facebook, dan lain-lain. Pada masa-masa inilah adalah masa kritis bagi kita. Kita mau mundur juga tidak bisa. Kita kasih pengertian saja dan akhirnya sebagian masyarakat mulai memandang program ini dengan sikap positif. Selanjutnya makin kesini masyarakat sudah mulai aktif dalam mensukseskan program ini. Misalnya ada istri yang membujuk suaminya untuk belajar internet. Pokoknya antar warga sudah memberikan saling pengertian. Tentu hal ini sangat bagus. (Sumber: Wawancara dengan Suwarno, 19 November 2012)

Sementara itu berbagai tanggapan diberikan oleh para peserta pelatihan seperti yang diungkapkan oleh Yuli, “Senanglah, tapi ya gitu, agak ribet” (Sumber: Radar Bromo, 23 Mei 2011 hal. 40).

Gambar 12. Kurva Frekuensi Berbentuk Lonceng Dan Kurva Kumulatif Berbentuk S
Distribusi Normal Pengadopsi Inovasi



(Sumber: Rogers, h. 245)

Gambar diatas adalah gambar kurva yang menjelaskan distribusi normal pengadopsi inovasi. Rogers (1983, h. 245) mengatakan bahwa “Wilayah kurva difusi setelah sekitar 10% pengadopsian dan sampai 20 atau 25% pengadopsian merupakan inti proses difusi. Setelah titik itu, barangkali mustahil menghentikan penyebaran ide baru itu lebih luas lagi, seandainya seseorang menghendaknya”.

Menurut Oliver (Dikutip dari Markus 1987, h. 406) mendefinisikan *Critical Mass Theory* seperti “Segmen kecil dari populasi yang memilih untuk membuat sumbangan yang besar kepada tindakan kolektif, sementara sebagian besar melakukan sedikit tindakan atau tidak adasama sekali”. Dalam penyebaran inovasi penggunaan internet, mula-mula internet hanya dipakai oleh segelintir kalangan masyarakat

kampung *cyber*. Bahkan penggunaan internet dipandang sebelah mata oleh masyarakat mayoritas.

Critical Mass atau masa kritis jika diartikan secara harfiah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia terdiri dari 2 kata yaitu masa yang artinya jangka waktu tertentu yg ada permulaan dan batasnya, sedangkan kritis berarti keadaan krisis, gawat, dan genting. Jadi masa kritis adalah jangka waktu dimana keadaan krisis atau gawat terjadi.

Saat ini “*Critical Mass* / Masa Kritis” pada masyarakat Kampung *Cyber* sudah terlewati. Masa dimana inovasi penggunaan internet hal yang asing sudah berhasil dilalui pada masyarakat kampung *cyber*. Penggunaan internet bagi masyarakat kampung *cyber* sudah hal yang lumrah. Bahkan *hotspot-hotspot* yang disediakan oleh pihak penyelenggara sudah makin ramai digunakan. Peran ketokohan dalam menyebarkan inovasi terlihat membuahkan hasil. Peran agen pembaru saat ini juga lebih mandiri baik secara finansial ataupun proses pengembangan Program Kampung *Cyber*. Meskipun masih didukung secara finansial oleh BAPPEDA, tetapi agen pembaru telah mempunyai pemasukan dana sendiri melalui upaya komersialisasi internet.

4.4.1.2. Tahapan Konfirmasi

Tahapan kelima atau tahapan terakhir dalam difusi inovasi yaitu tahapan konfirmasi. Dalam tahap konfirmasi ini seseorang mencari penguatan terhadap keputusan yang telah diambilnya, dan ia dapat menarik kembali keputusannya jika memang diperoleh informasi yang bertentangan dengan informasi semula. Berkaitan dengan tahapan konfirmasi pada masyarakat Kampung *Cyber* RW 7 dan RW 8 Kelurahan Sumbertaman ini, tahapan pemastian dapat dilihat pada tingkat keterpenuhan masyarakat terhadap penggunaan internet.

Tahapan konfirmasi masyarakat terhadap pemanfaatan internet dapat dilihat berdasarkan tingkat keterpenuhan kebutuhan masyarakat terhadap internet. Mayoritas masyarakat sebesar 9 informan merasa bahwa pemanfaatan internet dapat memenuhi kebutuhannya. Sedangkan 3 informan merasa bahwa pemanfaatan internet belum memenuhi kebutuhannya. Itu artinya bahwa pemanfaatan internet telah memenuhi kebutuhan sebagian besar masyarakat Kampung *Cyber*. Salah satu informan yang memilih bahwa kebutuhannya terpenuhi karena memanfaatkan internet mengatakan, “Sampai sekarang saya masih suka ngirim-ngirim data lewat internet daripada harus pergi ke rumah rekan kerja saya hanya untuk ngasih data”. (Sumber: Wawancara dengan Tanto Walono, 17 Januari 2013). Sementara salah satu informan yang mengaku bahwa kebutuhannya belum terpenuhi setelah mengimplementasikan pemanfaatan internet mengatakan:

Pada awalnya sih saya senengnya itu bisa liat resep makanan. Tapi kok lama-lama jadi bosan ya. Selain penggunaan internet saya masih sebatas

hanya untuk buka facebook *aja* mas. Buka facebook juga saya sekarang sudah bosan. Ternyata isinya gitu-gitu aja. Jadi saya sekarang jarang maen internet. (Sumber: Wawancara dengan Hafiludin, 28 Januari 2013)

Setelah melihat bagaimana tingkat keterpenuhan masyarakat terhadap kebutuhan internet, selanjutnya peneliti ingin mengetahui konfirmasi masyarakat mengenai rencana ke depan informan berkaitan dengan teknologi internet. Sebesar 9 informan menjawab bahwa mereka akan terus menggunakan internet dan sisanya yakni 3 informan menjawab bahwa mereka memilih untuk mengganti baru atau mencari alternatif lain untuk memenuhi kebutuhaninforman. Hasil tersebut berbanding lurus dengan tingkat keterpenuhan masyarakat.

Dengan hasil tersebut, menunjukkan bahwa mereka yang merasa kebutuhannya terpenuhi melalui internet tetap memilih untuk menggunakan internet daripada untuk mencari pengganti baru. Meskipun 9 informan mengatakan keterpenuhan kebutuhan mereka dengan internet, jika tidak dilakukan langkah persuasif secara berkala dikhawatirkan turunnya pengguna internet ke depannya.

Sangat disayangkan apabila pihak penyelenggara Program Kampung *Cyber* tidak memaksimalkan tingkat keterpenuhan masyarakat dalam berinternet terkait upaya difusi inovasi ini. Tingkat keterpenuhan yang dimaksud adalah pemanfaatan internet dapat memenuhi kebutuhan masyarakat kampung *cyber*. Masyarakat merasa penggunaan internet ini dapat memenuhi kebutuhannya. Peran *change agent* pada tahapan ini adalah menjaga kesan masyarakat setelah menggunakan internet. Kesan baik atau buruk nantinya akan berpengaruh pada tahapan konfirmasi yang akan

dibahas pada pembahasan setelah tahapan implementasi ini. Karena itulah pada tahapan konfirmasi ini sebagian besar masyarakat yang mengadopsi internet mengalami penurunan untuk terus menggunakan internet meskipun itu jumlahnya relatif kecil (1 informan).

Dalam tahapan implementasi penggunaan internet pada masyarakat, pihak penyelenggara melakukan berbagai upaya dalam menjaga kesan masyarakat saat dalam tahapan implementasi penggunaan internet. Pada tahap konfirmasi, tidak menutup kemungkinan seseorang kemudian mengubah keputusan yang tadinya menolak jadi menerima inovasi setelah melakukan evaluasi.

Respon masyarakat terhadap Program Kampung *Cyber* juga dapat dilihat dengan besaran minat masyarakat dalam berlangganan SPEEDY. Meskipun banyak provider penyedia layanan internet yang dapat digunakan oleh masyarakat kampung *cyber*, setidaknya dapat menggambarkan seberapa besar antusias masyarakat melalui jumlah pelanggan SPEEDY.

Ada sekitar 50 orang yang berlangganan SPEEDY pada saat awal launching Program Kampung *Cyber*. Seiring berjalannya waktu, jumlah pelanggan dari masyarakat Kampung *Cyber* semakin meningkat kurang lebih 3 kali lipat. Mereka memilih SPEEDY rata-rata dengan alasan kestabilan jaringan internet yang kita tawarkan. (Sumber: Wawancara dengan Ronny, 20 November 2012)

Evaluasi Menurut Arikunto (2004:1) adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Sebelum masuk

tahapan konfirmasi, masyarakat memasuki tahapan implementasi dimana mereka mencoba segala sesuatunya terhadap kegunaan internet.

Setelah mencoba untuk menggunakan inovasi, masyarakat akan mengevaluasi apakah mereka memang butuh adanya internet atau tidak. Kebutuhan inilah yang akan menguatkan keyakinan masyarakat untuk memutuskan apakah selanjutnya masyarakat akan mengadopsi atau menolak inovasi. Terjadinya perubahan tingkah laku seseorang antara lain disebabkan karena terjadinya ketidakseimbangan internal. Individu merasa dalam dirinya ada sesuatu yang tidak sesuai atau tidak selaras yang disebut disonansi, sehingga orang itu merasa tidak enak.

Leon Festinger (1957, h. 4) mengatakan bahwa perasaan yang tidak seimbang ini sebagai disonansi kognitif. Hal ini merupakan perasaan yang dimiliki orang ketika mereka menemukan diri mereka sendiri melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan apa yang mereka ketahui, atau mempunyai pendapat yang tidak sesuai dengan pendapat lain yang mereka pegang. Pada seorang informan masyarakat kampung *cyber*, disonansi ini terlihat saat mereka mengkonfirmasi dari yang sebelumnya menggunakan internet namun setelah mengimplementasikan penggunaannya, mereka memutuskan untuk tidak menggunakan internet karena harapan mereka tidak sama dengan kenyataan (Tingkat Keterpenuhan).

Jadi untuk mengurangi disonansi pada masyarakat, peranan *Change Agent* sangat dibutuhkan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, peranan *Change Agent*

terlihat pada usaha pengumpulan informasi dari masyarakat melalui beberapa kegiatan selanjutnya melakukan rapat dan hasilnya diimplementasikan ke masyarakat.

Di dalam sebuah difusi inovasi, tentunya akan terdapat konsekuensi-konsekuensi yang akan terjadi pada masyarakat kampung *cyber*. Menurut Rogers (1983, h. 436) konsekuensi adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada pribadi atau sistem sosial sebagai hasil pengadopsian atau penolakan suatu inovasi. Pengidentifikasian konsekuensi ini berguna untuk evaluasi. Sehingga pihak penyelenggara dapat mengetahui langkah yang diambil selanjutnya. Setidaknya ada tiga kategori konsekuensi, yaitu:

1. Konsekuensi diinginkan atau tidak diinginkan, tergantung pada apakah efek suatu inovasi dalam suatu sistem sosial itu fungsional atau tidak. Konsekuensi yang diinginkan tentunya konsekuensi yang mengarah kepada penggunaan internet secara fungsional. Sedangkan konsekuensi yang tidak diinginkan cenderung pada hal negatif misalnya pada masyarakat kampung *cyber* ditemukan penggunaan internet untuk mengakses situs porno atau bermain *game online*.
2. Konsekuensi langsung atau tidak langsung, yakni apakah perubahan pada pribadi atau sistem sosial itu terjadi sebagai akibat langsung dari inovasi itu ataukah akibat berikut (mata rantai) perubahan langsung tersebut. Pada hasil penelitian, konsekuensi dari Program Kampung *Cyber* langsung dirasakan secara positif oleh masyarakat kategori inovator dan diikuti oleh kategori

lainnya. Namun secara tidak langsung, program tersebut memunculkan sentimen negatif terhadap penggunaan internet dari masyarakat kategori laggard.

3. Konsekuensi terduga atau tak terduga, yakni apakah perubahan yang terjadi seperti diperkirakan/dimaksudkan oleh anggota sistem sosial atau tidak. Teknologi internet dimaksudkan untuk membuka wawasan masyarakat pada era globalisasi ini. Masyarakat diharapkan untuk berkembang dan memanfaatkan internet secara sehat. Namun ketergantungan masyarakat terhadap internet secara berlebihan juga tidak baik. Kekhawatiran ini terlihat pada orang tua yang takut jika anaknya nanti kecanduan online dan melupakan kehidupan nyatanya. Selain itu juga dikhawatirkan penyalahgunaan internet.

Mengenai klasifikasi konsekuensi inovasi, Rogers (1983, h. 449) menyimpulkan bahwa konsekuensi yang tidak diinginkan, tidak langsung, dan tidak terduga dari suatu inovasi biasa terjadi secara bersamaan sebagaimana halnya dengan konsekuensi yang diinginkan, langsung dan terduga.

Penyelenggara Program Kampung *Cyber* tentunya mengharapkan perubahan kearah yang positif dari pemanfaatan internet bagi masyarakat. Untuk mencegah dan memprediksi dampak negatif yang tidak diinginkan, pihak penyelenggara selalu melakukan koordinasi terkait dengan temuan-temuan yang ditemukan di lapangan. Selanjutnya hasil temuan ini dibawa kedalam rapat untuk dicari solusinya. Selain itu,

evaluasi penyelenggaraan Program Kampung *Cyber* dilaksanakan tiap satu tahun sekali.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Analisis Difusi Inovasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Program Kampung *Cyber* Pada Masyarakat Desa Sumber Taman, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Sebagian besar informan yaitu masyarakat kategori pengguna mayoritas awal, mayoritas akhir, dan *laggard* menganggap bahwa teknologi internet adalah suatu inovasi yang rumit untuk digunakan.
2. Kegiatan yang dilakukan oleh penyelenggara yang berkaitan dengan pemanfaatan internet seperti pelatihan internet dan pemilihan ketua RT berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat menarik perhatian masyarakat agar masyarakat mengenal lebih dekat tentang pemanfaatan internet. Namun kegiatan tersebut intensitasnya rendah.
3. Masa kritis Program Kampung *Cyber* adalah saat pengadopsi internet masih sedikit. Pengadopsi internet berawal dari masyarakat kategori inovator dan pemuka. Masa kritis terlewati apabila sebagian besar masyarakat telah mengadopsi penggunaan internet. Dalam masa ini, masyarakat kategori masyarakat pengguna awal dan pengguna akhir mulai menggunakan internet. Masa kritis terlewati ditandai dengan penggunaan internet adalah sesuatu yang

wajar digunakan dan digunakan oleh sebagian besar masyarakat kampung *cyber*.

4. Pada tahapan konfirmasi, penyelenggara Program Kampung *Cyber* melakukan evaluasi agar masyarakat melanjutkan proses penerimaan inovasi. Hal ini dilakukan agar pada tahapan konfirmasi ini masyarakat akan terus mengadopsi pemanfaatan internet. Pemanfaatan internet pada masyarakat kampung *cyber* masih pada level pemula. Pemanfaatan internet masih belum meningkatkan produktifitas masyarakat.

5.2. Saran

Program Kampung *cyber* ini harus dapat menyentuh semua lapisan masyarakat karena program ini sangat baik pemanfaatannya. Berdasarkan uraian dan deskripsi dalam pembahasan dan bab sebelumnya adapun saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Teknologi internet adalah sesuatu yang dianggap baru bagi masyarakat meski teknologi internet sudah diperkenalkan secara resmi sejak tahun 2009. Disarankan penyuluhan tentang pemanfaatan internet untuk masyarakat kampung *cyber* dilakukan secara rutin.
2. Dalam hasil penelitian ditemukan beberapa kegiatan yang dapat menarik minat masyarakat terhadap internet misalnya pelatihan internet dan pemilihan Ketua RT berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Disarankan pelatihan

internet atau kegiatan yang berkaitan dengan pemanfaatan internet dilakukan secara rutin begitupun kualitasnya. Hal ini untuk menarik minat masyarakat dan mengembangkan penggunaan internet di masyarakat ke level yang lebih tinggi.

3. Masa kritis Program Kampung *Cyber* telah terlewati. Diharapkan pihak penyelenggara lebih memaksimalkan penggunaan internet kepada masyarakat kampung *cyber*. Jadi penggunaan internet bukan hanya sebagai kebutuhan sosial, sekedar mencari informasi, namun dapat meningkatkan produktifitas masyarakat.
4. Evaluasi dalam tahapan konfirmasi sudah baik, namun agar lebih optimal penyelenggara harus bisa menunjukkan kebutuhan masyarakat akan pemanfaatan internet untuk mengurangi disonansi kognitif (Perasaan yang tidak seimbang).

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasia, Diana. 2001. *Mengenal E-Business*. Yogyakarta: Andi.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baran., et al. 2008. *Principles of Customer Relationship Management*. New York: Thomson South-Western.
- Bungin, Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Curtis, Dan B., Floyd, James J., Winsor, Jerry L., 2005, *Komunikasi Bisnis dan Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Effraim Turban, R.kelly rainer,jr. Richard e.pother. 2003. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Ellsworth, Jill H. and Matthew V. Ellsworth. 1995. *Marketing on the Internet: Multimedia Strategy for the WWW*. Toronto: John Wiley and Sons, Inc.
- Hanafi. Abdillah. 1981. *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hasan. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kriyantono. 2007. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Liliweri, Alo. 2011. *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana
- Mahfud. 2010. *Pola Interaksi Sosial Masyarakat Kampung Cyber Di Perumahan Sumber Taman Indah Kelurahan Sumber Taman Kecamatan Wonoasih Kota Probolinggo*. Tesis. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mar'at. 1984. *Sikap Perubahan Serta Pengukurannya*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Mulyana, Deddy, 2005, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nazir. 1999. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Notoatmodjo, S. 2003. Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta
- Oetomo. 2001. *Perspektif e-business: Tinjauan Teknis, Manajerial, dan Strategi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Rakhmat, Jalaluddin, 1994, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rogers, Everett. 1983. *Diffusion of Innovations*. New York: The Free Press.
- Solihin, Dadang. 2009. (5 September 2012) *Where to Find Fundraising ideas*. Pesan ditulis di <http://www.dadang-solihin.blogspot.com/>
- Sosiawan, Edwi Arief. (2008). *Kajian Teoritis Komunikasi Virtual (Internet Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi)*. Diakses pada 5 September 2012, dari <http://edwi.dosen.upnyk.ac.id/Kajian%20internet%20kom.pdf>.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo. 2004. *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Thurlow, Crispin., et al. 2007. *Computer Mediated Communication: Social Interaction and the Internet*. London: Sage. Publications.
- Tunardy, wibowo. (2009). *Pengertian Internet*. Diakses pada 5 September 2012, dari <http://www.wibowotunardy.com/pengertian-internet/>
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945 tentang Pemerintahan Daerah Pasal 18, ayat 2.
- Undang-Undang No. 5 Tahun 1974 tentang Pokok-pokok Pemerintahan Daerah, Bab III, Bagian Kedua, Pasal 11
- Werner J, Severin., et al. 2008. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana
- Yulfitri, Alivia. 2008. Pengukuran Kesenjangan Digital Dalam Penguasaan TIK Di Lingkungan Pegawai Pemerintah. 1-2.